HELPLINE

Syphon Filter • Rogue Trip • Gex
Road Rash 3 • Populous 3 • Silent Hill

ČASOPIS ZA PRAVU ZABAVU

ISSUE 3 MAY 1999 15 KN

PSX

9771331784006

CIJENA 15 KN
BROJ 3 SVIBANJ 1999.

PLAYSTATION ČASOPIS

DRIVER

HARDVER

MEMORIJSKE KARTICE
INTERACT V3 VOLAN

IGRALI SMO

- Wing Over 2
- Legend of Legaia
- Actua Hockey
- Dead in the Water
- Monaco Grand Prix 2
- Live Wire
- Yoyo's Puzzle Park
- Blood Lines
- Street Skater
- Army Man 3D
- Dark Stalkers

DINO CRISIS • XENA WARRIOR PRINCESS

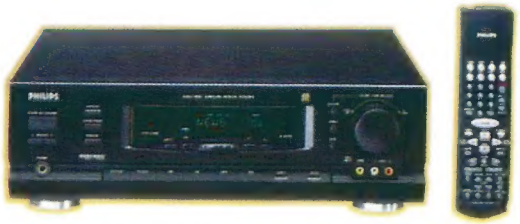
DETALJAN OPIS

Ridge Racer Type 4

RENOPROM

TELEVIZORI

VIDEO-REKORDERI



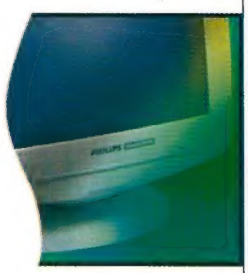
A/V PRIJEMNICI

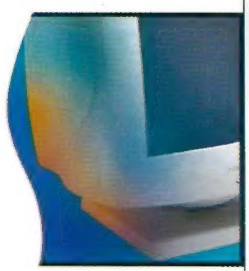
MONITORI

BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS

MUZIČKE LINIJE

CD-RADIO-KASETOFONI





RENOPROM

PODUZEĆE ZA TRGOVINU, USLUGE, ZASTUPSTVA, SERVIS I PRODAJU UREDSKE OPREME

RENOPROM Strmec
Mlinska 5, 10434 Samobor
tel./fax +385 1 3385-050,
3384-943, 3385-434
Salon maloprodaje STUDIO 19 Zagreb
Gundulićeva 19
tel./fax +385 1 4854-005,
4854-416

RENOPROM Split
Matice Hrvatske 68
tel./fax +385 21 371-456, 371-531
Salon maloprodaje STUDIO 19 Split
RK Dobri, Gundulićeva bb
tel./fax +385 21 380-147
RENOPROM Rijeka
F. Čandeka 23a
tel./fax +385 51 672-094, 671-540

PHILIPS

PHILIPS

Let's make things better.

SADRŽAJ

PSX

PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ

JANUS PRESS
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
TELEFON / FAX
(01) 435-179, 427-883
E-MAIL
janus@zg.tel.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

UREDIVAČKI KOLEGIJ
Berislav Jozić
Kristijan Žibreg

PSX TEAM

Ivan Bolkovac
Krešimir Caba
Hrvoje Herceg
Danijel Milčić
Hrvoje Novotny
Ivan Pecigoš
Danijel Reškovac
Nevenka Šalat
Tanja Vitas
Dario Zrno

MARKETING
Krešimir Mijić

GRAFIČKA UREDNICA
Željka Mokos

PRIJELOM I OBRADA
Darko Poslek
Igor Vranješ

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač
Melita Šobot

IZRADA FILMOVA
JANUS STUDIO

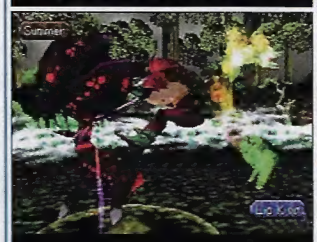
TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
TELEFON
(01) 616-666

ISSN 1331-7849

ODIGRALI SMO

Ridge Racer Type 4 18

Wing Over 2 22


Legend of Legaia 24

Actua Hockey 26

Dead in the Water 41

Monaco Grand Prix 2 43

Bloody Roar 28
Live Wire 30
Yoyo's Puzzle Park 32
Street Skater 37
Blood Lines 39
Dark Stalkers 42

Army Men 3D 44
Monster Seed 45

za pretplatnike
Nagradna Igra
na str. 34

KONTAKT ZONA

Tko nas je pohvalio, tko nam je uputio kritiku i savjet, a tko zaslužio nagradu... pročitajte u ovoj sve popularnijoj rubrici 4

NOVOSTI

Iako vam za sljedeći broj pripremamo specijalno izvješće sa sajma u Los Angelesu gdje sve vrvi od mnoštva novosti i tračeva, ublažite glad za informacijama čitajući svjež i zanimljiv INFO ovoga broja. 6

NAJAVE

Driver 10
Dino Crisis 12
Xena Warrior Princess 14

HARDWARE

Memorijske kartice 46
InterAct V3 volan 47

HELPLINE

Cheats 48
Syphon Filter 50
Silent Hill 54
Populous 3 58
GEX: Deep Cover Gecko 60
WWF Warzone 61
Rogue Trip 62
Road Rash 3D 65

TOYS 4 THE BOYZ

66

SLJEDEĆI BROJ POTRAŽITE NA KIOSCIMA 14. LIPNJA

UVODNIK

I dok naša novinarska ekipa provodi dane u Los Angelesu na najvećem sajmu interaktivne zabave u svijetu (E3) i putujući po svijetu prikuplja materijale i novosti vezane za PSX (koje ćemo objaviti u specijalnom prilogu sljedećeg broja), u ovom se broju morate zadovoljiti poslasticama koje smo pripremili s puno manje troška - kontaktirajući izdavače iz naših uredskih prostorija.
Iako nije slavno u uvodniku prepričavati broj koji ćete upravo početi čitati, moramo istaknuti čak tri odlične najave i vrlo opsežnu recenziju Hrvoja Hercega koji je zbog vas nekoliko noći probdio kako bi do u tančine prikazao Ridge Racer Type 4, igru koja svakako dominira ovim brojem.
Dolje, ispod ovih redaka, smiješe vam se vaši autori, sada već odlično uigrana ekipa koja će iz broja u broj probdjeti noći samo radi recenzija koje pripremaju za vas. Stoga, da prikrijemo podočnjake od noćnog rada, Željka, alfa i omega grafičkog rješenja vašeg omiljenog časopisa, kratko je rekla - fotke moraju biti crno-bijele - to je jedini način da spasimo vlastiti obraz pred očima PSX nacije. Štovano čitateljstvo, PSX Team vas pozdravlja a vi uživajte i čitajte nas sve do sljedećeg broja.

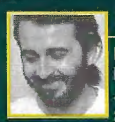
PSX TEAM

BerislavJOZIĆ 24g.

Majstor od PlayStationa. Svo svoje znanje i iskustvo stečeno radeći u Hackeru prenio je u PSX. Jedan od glavnih odgovora na pitanje zašto smo toliko dobri. Bravo majstore!

HrvojeHERCEG 22 g.

Zaljubljenik u PSX koji je svojim recenzijama vrijedno popunjavao stranice časopisa Hacker. U PSXu smo mu dali priliku da uhvati "svojih pet minuta" a koliko je dobar, dokazuje njegov opis igre Ridge Racer Type 4 kojoj smo posvetili pune četiri stranice.



DanijelREŠKOVAC 39g.

Danijel je nastavnik zbog kojeg klinci rado idu u školu. Jednostavno rečeno, ako niste zaljubljenik u igre i dobru zabavu, kod njega ne možete dobiti pozitivnu ocjenu. Kakav život!

IvanBOLKOVAC 18g.

Ivan pohađa MIOC i od prvog dana tvrdi - u PSXu mora biti dobro zastupljen hardver. Što kaže, to i učini pa na vaše zadovoljstvo puni časopis kvalitetnim i korisnim informacijama.

TanjaVITAS 26g.

Prvi dio našeg ženskog dvojca. Komad sa stilom i apsolutni dokaz da žene nisu samo ukras već da imaju i mnoge kvalitete. Kad je pitate što je posljdnje igrala, kaže, SVE, a vama to dokazuje u ovom broju kvalitetnim savjetima i rješenjem u rubrici HelpLine.

DanijelMILČIĆ 18g.

Glavni krivac za tekstove u rubrici Toys4theBoyz kojeg zanimaju sve novotarije i vijesti na kugli zemaljskoj. Surfanje internetom nije mu hobi nego stil života, njemu ćete zahvaljivati za mnoge pročitane vijesti u PSXu.

DarioZRNO 23g.

Prepun novih ideja i uvijek raspoložen za pisanje, Dario je vrlo kvalitetan recenzent čije ćete mišljenje željeti čuti prije nego se odlučite potrošiti novac za kupnju igara. Poruka čitateljicama - ne žurite se sa slanjem pisama u redakciju - trenutačno je unovačen. Strpljenja!

NevenkaŠALAT 22g.

Upravo sprema diplomski na kriminalistici. Svojim je jasnim i duhovitim tekstovima unijela pravu svježinu u naš časopis. Voli putovanja. London, Pariz... tko zna gdje je sada?

HrvojeNOVOTNY 18g.

Iako ističe da je "napunio osamnaest", Hrvoje je najmlađi član ove uigrane ekipe. Sezonu recenzija je otvorio savjetima za Road Rash 3D i dokazao poznatu "godine nisu važne..."

IvanPECIGOŠ 24g.

Posljednji kotačić ovog sretnog niza. Toliko zaljubljen u PlayStation da se i slikao u "uniformi" pravog igrača. Ivan je ljubitelj auto simulacija i dobre zabave kojemu nikad nije teško doći u redakciju i napraviti posao do kraja.

pišite nam...

E-MAIL janus@zg.tel.hr
(u SUBJECT stavite PSX-pisma)
SNAIL MAIL JANUS PRESS, Petrinjska 11, 10000 Zagreb
(za PSX-kontakt zona)

KONTAKT ZONA

SAMO TEHNIČKI PODACI

Pozdrav!
Neću duljiti, odmah ću prijeći na stvar. Danas, 19.4., izašao je moj dugo željeni časopis u kojem ste trebali opisati kako programirati na PSX-u. Ono u PSX-u su samo tehnički podaci. Zar postoji netko da ne zna da je za programiranje potreban C++ i neka grafička biblioteka npr. "Allegro".
Drugo pitanje koje si trebate postaviti jest koliko čitatelja ima crnih Sonija (cijena: 2500 kn i samo 10 000 komada).
Molim Vas da ispravite tu veliku pogrešku i barem u "Hackeru" stavite stranicu ili pola za programiranje u C++, Visual Basic, Qbasic, Assembleru...
Na Internetu se može naći milijun stranica za programiranje igara.
Ako ne možete objaviti ovo pismo, napišite moju e-mail adresu za one koji mi se žele obratiti:
m_karuza@yahoo.com

Mario iz Zadra

Za podrobniji tekst o programiranju morali bismo svakako potrošiti više stranica nego što smo ih potrošili za tekst koji smo objavili u prošlom broju ali - niti smo to željeli niti smo za to imali dovoljno prostora u časopisu. PSX je donio u kratkim crtama sve potrebne informacije, a za ljubitelje programiranja i sve one koji žele saznati više postoje drugi načini informiranja.

PREDLOŽITE MI DOBRU ARKADU

Veliki pozdrav uredništvu PSX-a!
Vi ste super časopis! Čim sam vas otvorio, zaljubio sam se u vaše stranice. Imam nekoliko pitanja i prijedloga:
1. Premalo stranica! Dajte nam barem još 10-ak više!
2. Napišite nešto o igri "Future Cop L.A.P.D." - barem šifre!
3. Nešto u vezi s pretplatom. Pretplatio sam se na vaš časopis i zanima me hoću li dobiti broj 1. i 2.?
4. Vaš prijedlog! Predložite mi neku dobru arkadu ili više njih!
Stay the best!

Mario iz Zagreba

1. Za sada ništa od povećanja stranica jer mislimo da PSX trenutačno zadovoljava sve potrebne standarde.
2. Hoćemo
3. Nećeš, pretplata uvijek kreće od tekućeg broja, dakle na adresu ti je stigao br. 3 kao prvi broj pretplate. Možda jedna od arkada iz ovoga broja?!

HOĆU POSTERE

Pozdrav PSX!
Pročitao sam vaš časopis i zaista je OK! Moje pitanje glasi: hoćete li u sljedećem (naravno, i u drugim brojevima) imati poster iz PlayStation igara? Ako ćete uvesti tu rubriku, neka prvi posteri budu Spyro the Dragon i A Bug's Life.

Armin Džanković, BiH

Hvala na prijedlogu ali ne mislimo u skorije vrijeme imati postere. Bitnije nam je stvoriti dobar, kvalitetan i rado čitan list.

A GDJE SU SIMULACIJE I STRATEGIJE?

Pozdrav svima!
Kupio sam prva dva broja PSX-a. Časopis je odličan. Jedino sam bio razočaran brojem stranica, načinom njihova spajanja i nepostojanjem demo CD-a. Da su listovi lijepljeni, ne bi mi prvi dan otpao srednji list. Pošto sam vas malo hvalio i kritizirao, sada bih uputio prijedloge i pitanja:
1. Zašto uz časopis ne izlazi demo CD?
2. Zašto na PSX-u nema zrakoplovnih simulacija i strategija?
3. Zašto nema postera?

PSX ima svoju koncepciju časopisa u kojoj motiviramo čitatelje dobrim i kvalitetnim nagradnim igrama pa stoga za postere trenutačno nema mjesta. Isto tako, smatramo da je omjer recenziranih igara i savjeta u odnosu na broj stranica zasad zadovoljavajući. Osim toga, na taj način smo i cijenom pristupačniji većem krugu čitatelja.
P.S. Odgovaramo na dio pisma za koji nisi želio da objavimo: na žalost - ne možemo.

iZBACiTE NEPOTREBNO

Pozdravljam PSX Team!
Konačno se netko sjetio da treba napraviti specijelizirani časopis za PlayStation! Bravo!!!
No, imam i primjedbe. Svjestan sam da je PSX tek na početku, ali bi trebalo napraviti neke izmjene:
• povećajte broj recenzija i broj stranica
• izbacite nepotrebno (slike i opisivanje staza u TOCA 2 i sl.), to je prostor koji bi se mogao puno bolje iskoristiti.
• Recenzije igara za PSX u Hackeru trebale bi biti i u PSX-u jer nema smisla da vlasnici PlayStationa zbog nekoliko recenziranih igara kupuju i mnogo skuplji Hacker uz koji dobiju, dakako, PC CD. Nadam se da se ne ljutite na moje primjedbe jer je sve to u korist PSX-a. P.S. poseban pozdrav Berislavu Joziću jer su mi njegove recenzije najbolje (još iz Hackera).

Petar, Velika Gorica

Imaš dobrih prijedloga. Ponekad je teško složiti broj i zadovoljiti baš sve kriterije. Za razliku od tebe, stigla su nam pisma čitatelja koji su zadovoljni upravo onim što ti kritiziraš iako nastojimo svima izaći ususret. Što se tiče recenzija u Hackeru, gotovo je nemoguće zamisliti vodeći časopis za informatičke igre koji ignorira važne vijesti i pristigle hit igre za PSX. PlayStation je vrlo raširen, velik broj ljudi prati vijesti o njemu pa tako i čitatelji Hackera. S druge strane, PSX ne uspijeva uvijek opisati sve važne igre i vijesti pa je Hacker dobra popuna informacija za one koji žele više. Za kraj, kao nagradu za nekoliko konstruktivnih prijedloga i kritika, šaljemo ti na poklon igru BLOOD LINES. O.K.?

DRUGAČIJE OCJENJIVANJE

Poštovano uredništvo PSX-a, časopis Vam je uistinu super, ali bih Vas iskreno zamolio da promijenite način ocjenjivanja. Naime, ocjena neke igre u postocima je mnogo kvalitetnija i određenija te se tako mogu lakše odlučiti za kupnju pojedinih igrica. Znam, znam reći ćete da i mnogo ozbiljniji strani časopisi ocjenjuju od 1 do 10 ali ipak....

Rene iz Rijeke

Ocjenu igri je uvijek teško dati a da ne pogriješite barem malo. Ovako, kada dodijelimo punu ocjenu - nema mrdanja i velike filozofije 3 je 3 i basta.

NE KUŽIM ALJOŠU

Dragi urednici dugočekivanog časopisa!
Kao prvo, velika pohvala bistrim umovima koji su došli na ideju da pokrenu časopis, kao i svim drugima koji su pomogli. Vjerujem da je većina čitatelja reagirala na pismo Aljoše koji pljuje i kritizita, a iščekuje novi PSX (stvarno ne kužim tu njegovu logiku) jer za takvo što napisati i poslati treba biti jedan neodgojen i nezreli kreten, jer pošto ste vi prvi, jedini i mladi časopis, mislim da vas nitko ne bi smio kritizirati, nego bi trebali biti sretni što vas uopće imaju. Pošto baš nisam iskusan u tome, zanima me izađe li svaka NTSC igrica i u PAL verziji ili ne. Ubacite i postere u časopis!

Davor iz Zagreba

Iskreno, bili smo zatrpani pismima na račun kritičnog Aljoše, ali i Aljoša nam se javio pa kaže - toliko smo loši da jedva čeka 3.broj. Usput, poslao nam je i svoje savjete za Metal Gear Solid. Dakle, pozdrav tebi i pozdrav Aljoši čije smo savjete objavili u rubrici HELPLINE.

MALA ZAMOLBA

Dragi PSX!
Cijenjeno uredništvo PSX-a, ovdje vaša vjerna čitateljica. Prvo da pohvalim vaš časopis u kojem mi se najviše sviđaju recenzije igara i HelpLine rubrika. Stoga bih vas zamolila neke šifre a to su: Road Rash 3D, Vigilante 8 i Fifa 99.

Unaprijed zahvalna Lea!

Primljeno na znanje

KAKVE PLAĆE TAKVE IGRE

Cijenjeno uredništvo, časopis vam je genijalan i originalan, za razliku od drugih časopisa koji imaju tri puta više stranica od vas ali prema originalnosti u usporedbi s vama su za pokopati. Male primjedbe: malo više humora i barem jedan demo CD godišnje.
Ovo pismo sam vam odlučio napisati zbog piratstva. Sigurno oko 70 % vaših čitatelja ima ugrađen čip u svoj PSX i kupnju piratizirane igre (ja sam među njima). Pitanje je biti pošten i skuplje proći ili biti nepošten i jeftinije proći. Mnogi danas nemaju novca da bi si priuštili originalne igre iz trgovina čija se cijena kreće između 300 i 500 kn. za razliku od originalnih igara, cijena piratiziranom softveru se kreće između 20 i 40 kn (pogledajte Plavi oglasnik). Danas dva-tri originalna CD-a u Algoritmu i Megastore stoje koliko i nova konzola. Isplati li se to? Razlike između originalnog i piratiziranog softvera gotovo nema. Učinak je isti, osim možda grižnje savjesti zbog svog postupka.
Zaključak: sve bi se moglo promijeniti kada bi proizvođači, tj. izdavači smanjili cijene svojih proizvoda i tako konkurirali piratima (ako se isplati piratima i njima će se) te ih iskorijeniti. Plaća je takva, država je takva kakva jest, a vi odlučite o boljem postupku).
P.S. I ja sam protiv piratstva, ali si ne mogu priuštiti legalan i skuplji oblik virtualne zabave za svoj PSX.

Darijan, 16 god

Objavljujemo s punim razumijevanjem i bez komentara.

ZAHVALJUJEM I ZAHVALJUJEM

Cijenjeno uredništvo, ne možete zamisliti koliko ste dobri. Imam jedan prijedlog: dajte nam demo disk za PSX ili postere popularnih igara pa makar cijena bila dvostruko veća. Zahvaljujem vam se na detaljnom opisu Metal Gear Solida, s kojim sam se dosta patio, ali kad sam dobio PSX u ruke, prešao sam ga bez pol muke. Najviše vam zahvaljujem na Carmageddonu koji sam u prošlom broju osvojio, kad sam vidio svoje ime među nagrađenima, bio sam presretan. Sad bi me još jako veselilo da objavite šifre za Resident Evil 2.

Damir

Čini se da smo Metal Gear Solidom napravili pun pogodak, ali ni ovaj broj nije loš što se tiče savjeta i rješenja. Ah, nije da se hvalimo, ali mi smo neodoljivo dobri ako sumnjaš - pogledaj HELPLINE.
P.S. Sigurno se pitaš zašto igra Carmageddon nije još stigla na tvoja vrata. Razlog je vrlo jednostavan - još je nema u prodaji u Hrvatskoj. Čim Continental Megastor krene sa prodajom, poslat će ti i igru koju si osvojio!

Tko su nagrađeni?

SHOCKHAMMER
Tomislav Gregčević Suhina, Jakovlje

PLAYSTATION MAJICA
Dražen Ružak, Čret
Nada Turčin, Zagreb

AIR LABS kontoler
Džoni Naglić, Bribir

PLAYSTATION TORBA
Ilija Trbljanić, Otok
Hrvoje Božić, Kloštar Ivanić
Živić Gradimir, Đakovo

NAGRAĐENI PRETPLATNICI

GAMESTER joy pad osvojili su:

- **Darko Iharoš,** Osijek
- **Ivan Budimkić,** Sesvete
- **Alen Čujko,** Šišljavić
- **Željen Popadić,** Žrnovnica
- **Srđan Jelača,** Split
- **Amel Šahović,** Zagreb
- **Ivan Vrkljan,** Umag
- **Leo Kalugjera,** Pula
- **Nikola Novaković,** Zagreb
- **Mato Šarac,** Zagreb

NOVOSTI

Test Drive: Off Road 3

Accolade je objavio da sprema treći nastavak **Test Drive Off-Road** serije. Više detalja bit će poznato nakon E3-a, zasad se zna da će igra izaći u verzijama za Playstation i PC, te da Accloade još uvijek traži dodatne programere za rad na njoj. Prijave?

Bleem! probija led

Nakon odluke da Sony ne može tražiti prekidanje razvijanja ovog Playstation emulatora i sudsko gonjenje autora, *Randy Linden*, jedan od programera, izrazio je svoje zadovoljstvo te naglasio da će slučaj **bleema!** pomoći budućim raspravama oko emulacija i emulatorskog softvera, koje su dosad rješavane na različite načine. Takav pristup, po njemu, posljedica je činjenice da svijest javnosti, a niti zakonodavna tijela, još nisu upoznata s mnogim aspektima kompjutorske tehnologije.

Giant pomaže Codemastersu

Codemasters je objavio da je sklopljen ugovor s poznatim proizvođačem bicikla **Giant** o suradnji pri izradi igre **No Fear Downhill Biking**. Suradnja bi trebala omogućiti prenošenje vjernog ponašanja bicikla u svakoj situaciji, no kako je igra već gotovo završena, meni to smrdi na jednostavno prikupljanje novca za reklamu - Giantova suradnja će se vjerojatno vidjeti samo po natpisima "Giant" na svakom biciklu.

Spyro je narastao!

Izvori bliski Sonyju potvrđuju naslućivanja koja su se čula već prošli mjesec - igrivi demo nastavka popularnog **Spyro the Dragon** bit će prikazan na ovogodišnjem E3-u! U novoj igri Špiro je narastao te se mora suočiti s novim izazovima i novom pričom. Koliko će sve to izgledati drugačije od prvog dijela čitajte u sljedećem broju PSX-a.

DUHOVI PROŠLOSTI ECHO NIGHT

Prilično nepoznati izdavač, **AGETEC**, za ljeto najavljuje avanturu s elementima RPG-a koja bi nam trebala prekratiti vrijeme do dolaska Dino Crisisa ili sljedećeg nastavka Resident Evila. U ovoj ćete igri putovati kroz različita vremenska razdoblja, a sveprisutni protivnici bit će vam duhovi, što daje naznake o horor atmosferi igre. Osim zlih duhova koji vas žele zaposjesti, bit će tu i dobrih kojima trebate pomoći da se povuku na zasluženi počinak.
Slike na prvi pogled ne obećavaju mnogo, no sjetimo se **Clock Towera**, koji je također imao osrednju poligonalnu grafiku, a ipak je u sebi skrivao zastrašujuću atmosferu i mnogo igrivosti..

SHADOWMAN

Eidosov **Akuji the Heartless** neće dugo ostati jedina igra s korijenima u voodoo magiji. U **Acclaimovom** Shadowmanu igrač je također u ulozi lika dignutog iz groba (da budem pristojan i ne kažem zombija), ali mu je zadaća malo manje sebična. Naime, dok Akuji kroz igru spašava svoju djevojku, Shadowman, tj. vi, u ovoj igri spašavate cijeli svijet od prijevremene apokalipse. Programeri kažu da je grafika Shadowmana inspirirana slikarstvom *Bruegela* i *Boscha*, što nas upozorava da se pripremimo na neuobičajene prizore, a hvale se i novim engineom po imenu **VISTA** (Virtually Integrated Scenic TerrAin). Ova će novotarija omogućiti vrlo daleku vidljivost, bez pop-upa i potrebe da se maglom zakloni horizont kao što se to obično radi u Playstation igrama. Sve u svemu, igra zvuči obećavajuće, iako nemalo podsjeća na Akujia, što će joj umanjiti bodove za originalnost, no - 'ko brine za originalnost ako je puno krvi i zabave!

GAUNTLET LEGENDS STIŽE NA PLAYSTATION!

Ime **Gauntlet** bit će poznato samo najstarijim igračima, koji su karijeru započeli na Spectrumu i C64. Bio je to zanimljiv arkadni RPG u kojem je igrač, u ulozi ratnika ili čarobnjaka, morao pronaći izlaz iz nivoa koljući horde protivnika. Ono što je igru izdvajalo od brojnih pucačina bila je mogućnost igranja udvoje, kupovanje novog oružja i života kao i za ono vrijeme napredna grafika. Gauntlet je nedavno u 3D verziji prebačen na igraće automate, a **Midway Games** donijet će nam i Playstation verziju. Dakako, grafika je poboljšana, dodani su novi likovi, čarolije i pokreti, no u srži je to i dalje ona ista dinamična igra kao i na starim kompjutorima. Mogućnost porasta boraca u nivou ovisno o količini skupljenih iskustvenih bodova cijelu će stvar učiniti bližom RPG-u, no ono što je bitno bit će uključeno - igranje udvoje na istom ekranu. Za sada nema najave da će igra podržavati multitap i igranje učetvero, no možda programeri iskoriste i tu mogućnost.

Leži u zavoju!

Jeste li ikada vozili neku utrku na Playstationu i u zavoju se naginjali kao da ste na motoru? To se događa mnogima. Ako mislite da bi vam vožnja bila lakša kada bi vaše naginjanje nešto značilo u igri, novi kontroler iz Pelican Accessoriesa je stvar za vas. Osim podrške za dual skhock, Tilt Force Controller u sebi sadrži i senzor pokreta koji ima i Microsoftov Sidewinder, a služi reagiranju na kretanje kontrolera prenoseći ga kao komadnu konzoli. Kako će to raditi, vidjet ćemo već ovaj mjesec, kada bi se trebao pojaviti u prodavaonicama, a je li njime lakše igrati Need for Speed, obavijestit ćemo vas čim ga se dočepamo.

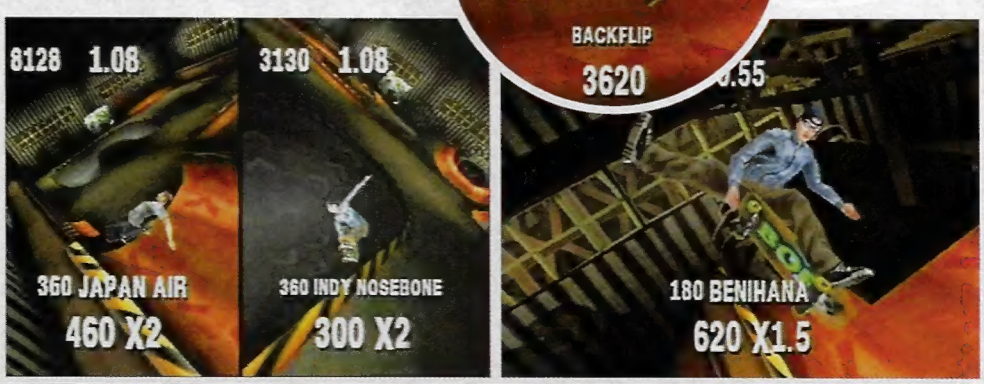
DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

SEIKEN DENSETSU: THE LEGEND OF MANA

Iako gotovo potpuno nepoznate na našem tržištu, RPG igre za **SNES** konzole u Japanu i Americi dugo su vremena bile vrlo popularne. Ne treba stoga čuditi oduševljenje s kojim su fanovi ovih igara dočekali vijest da će **Square** jedan od najigranijih serijala - **Seiken Densetsu** - nastaviti i za Playstation.
Iako je grafika ove igre divna, kao što možete vidjeti na slikama, ono što će je učiniti popularnom je specifičan način igranja. Kao i u mnogim RPG-ovima, igrač je u ulozi lika s određenim sposobnostima i kreće u otkrivanje svijeta. Razlika je u tome da svijet SAMI kreirate, postavljajući specijalne predmete na mapu svijeta, gdje se tada stvaraju gradovi, pećine i slične lokacije. Kako sve lokacije ovise o uporabljenom predmetu, liku kojeg vodite, te mjestu na kojem predmet uporabite, Sqaure obećaje da dva igrača nikada neće moći igrati potpuno istu igru. Usto, **Legend of Mana** će, kao i sve Seiken Densetsu igre, omogućavati simultano igranje dvojici igrača, što će joj samo povećati igrivost i poželjnost.
Ovakve su igre uvijek dobro prihvaćene jer smanjuju jednoličnost koja prati tradicionalne RPG-ove, pa će Legend of Mana vjerojatno vrlo dobro proći na japanskom i američkom tržištu, dok se izdavanje na europskom još razmatra.

TONY HAWK PRO SKATER

Ako niste dio skaterske zajednice, vjerojatno ne znate tko je *Tony Hawk*. Riječ je o jednom od najboljih skatera na svijetu, ali i naslovnom liku nove **Activisionove** igre. Osim njega, na igri surađuje još nekoliko zvučnih skaterskih imena, a sve u želji da se ponašanje likova i "boardova" učini što realnijim, a akrobacije i trikovi što bliži onima u stvarnosti.
Igra će nuditi nekoliko načina natjecanja, od kojih je najzanimljivije natjecanje udvoje kada, da biste dobili više bodova od protivnika, morate prije njega iskoristiti neki predmet (rampu, klupu, ogradu, skakaonicu...) i napraviti trik jer se oponašanje njegovih trikova uopće ne boduje!
Od vizualnih ljepota proizvođač igre - Neversoft - nam obećava različite prostore za vožnju, likove koji će voziti različitim stilovima, imati specijalne pokrete i iznimno realnu fiziku pokreta. Igra dolazi ujesen - vidjet ćemo.



TOP LJESTVICA

1	Ridge Racer Type 4	NAMCO
2	Syphon Filter	989 STUDIOS
3	FIFA 99	EA SPORTS
4	Need For Speed 4	ELECTRONIC ARTS
5	Populous TB	ELECTRONIC ARTS
6	Silent Hill	KONAMI
7	Rollcage	PSYGNOSIS
8	Crash Bandicoot 3	SONY
9	Civilization 2	ACTIVISION
10	TOMB RAIDER 3	EIDOS

Umjetnost karatea

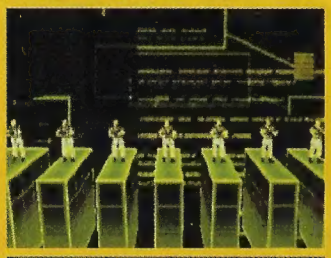
Trend realnosti u borilačkim igrama ne umire lako. Nakon **Bushido Bladea**, koji je svojim načinom borbe privukao mnoge poklonike borilačkih vještina, uskoro bi trebali dobiti i igru u kojoj je "ratnički balet" (tj. karate) prikazan s još većom dozom realnosti nego borba hladnim oružjem u BB.
Igra će se zvati **Kyoshukin** (što je ime jedne od škola karatea), a izdavač je **Bandai**. Programeri obećavaju da u igri neće biti vatrenih lopti i magičnih specijalnih udaraca, nego samo stvarni karate potezi. Osim uobičajenih načina borbe, moći ćete započeti kao početnik i svojeg borca vježbati dok ne postane majstor crnog pojasa, snimiti ga na memory card (ili Pocketstation) i otići kod prijatelja da mu pokažete u čijim venama teče krv Bruce Leea.

Sprema se Toshinden 4

Jedna od prvih borbenih igara na Playstationu, **Battle Arena Toshinden**, uskoro će dobiti četvrti nastavak. Iako je prvi dio bio vrlo dobar (za ono vrijeme), drugi i treći su bili znatno gori, što je, čini se, i programerima konačno došlo do mozga. Zato **Takara** i **Tamsoft** najavljuju da će 4. nastavak biti potpuno drugačiji nego prijašnja tri, s novim likovima i stilom borbe. Zašto onda ne promijene i ime?

MGS Integral sve bliži

Nove vijesti i slike proširene verzije ove popularne igre procurile su iz Japana. Sada je sigurno da će **MGS Integral** doći na dva CD-a, od kojih će jedan - VR Disk - sadržavati 300 trening misija na kojima možete usavršiti svoje vještine. Osim toga, kada završite igru, otvara vam se mogućnost igranja iz prve perspektive te dobivanje specijalnih kostima za *Snakea* i *Meril*. Kao i veliki broj igara u posljednje vrijeme, MGS Integral podržavat će PocketStation, iako se još ne zna na koji način.



Tarzan na Playstationu

Neki od vas vjerojatno nisu ni znali da Disney sprema crtani film o Tarzanu za ovo ljeto, a Sony već najavljuje i igru baziranu na njemu. Datum izlaska filma i igre će se poklopiti, 20. lipnja, a sama će igra "vjerno" pratiti radnju filma. Igrač će u ulozi kralja džungle jahati slonove, prebacivati se lijanom s drveta na drvo, penjati se po stijenama i izvoditi raznolike vratolomije na više od 10 lijepo nacrtanih nivoa između kojih ćemo uživati u animiranim sekvencama iz filma. Vrlo je ugodno čuti da će i glazba i glasovi glumaca biti posuđeni iz filma, što znači da možemo očekivati kvalitetnu igru. Više detalja o Tarzanu nakon E3.

URBAN CHAOS

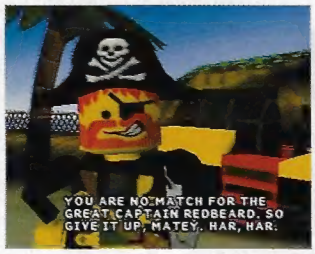
Eidos vam pruža još jednu prilika da održite red u svom gradu, barem u virtualnom svijetu Playstationa. U ulozi mlade (i nadobudne) *Darci* ili starog (i iskusnog) *Ropera*, policajaca u izmišljenom gradu današnjice, borit ćete se protiv organiziranog i neorganiziranog kriminala kroz veliki broj zanimljivih misija. Šuljanjem i tajnovitošću ili nadmoćnim oružjem i refleksima rješavat ćete svakodnevne probleme momaka (i djevojaka) u plavom, bilo da je riječ o jednostavnim ophodnjama predgrađem ili o uništavanju terorističkog skrovišta u podzemlju. Programeri se hvale činjenicom da će neprijatelji po misijama biti raspoređeni prema slučajnom uzorku, što bi trebalo svaku misiju učiniti zanimljivijom i igrivijom. P.S. Slike su s PC verzije, no igra ni na PlayStationu ne bi trebala izgledati mnogo lošije...

LEGOMANIJA

Lego Media, dosad malopoznata kompanija u svijetu igara koja je objavila tek neke simulacije za PC, proširuje svoj djelokrug na konzole i najavljuje nam za ovo ljeto dvije zanimljive igre. Kako su u srcu svega Lego kockice kojima smo se svi igrali u djetinjstvu, možete već unaprijed znati da će igre vizualno izgledati - kockasto.

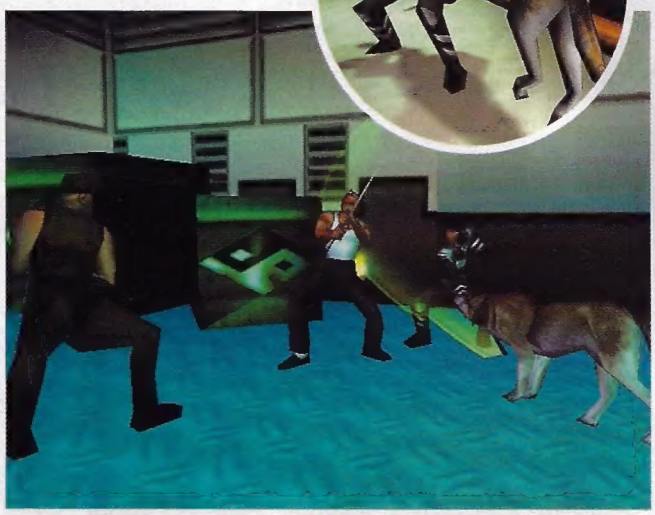
Lego Racers je obična vožnja, u kojoj se svojim automobilom utrkujete po različitim Lego-krajolicima pokušavajući prvi stići na cilj. Jedina je posebnost što svoj auto i vozača prije utrke sami slažete od Lego kockica, a pobijedite li, i od drugih ćete igrača dobiti nagradne kockice od kojih možete složiti još bolji automobil. Kao što vidite i na slikama, grafika je lijepo šarena, no potpuno u Lego stilu, pa se možda neće svidjeti baš svakome.

Lego Roack Riders je već naprednija igra, koja uključuje strategijske i akcijske elemente. Igrač će upravljati odredom Lego-ljudi zarobljenim u dubokom svemiru, u orbiti iznad nepoznatog planeta. Da se vrate kući, legići trebaju sići na planet i iskopati kristale koji im služe kao gorivo za svemirski brod. Naravno, planet je pun čudovišta koja vole jesti kristale, pa će se misije ove igre sastojati od rudarenja za kristalima i branjenja iskopanog blaga od gladnih čudovišta. Bit će tu različitih oružja i vozila koja ćete moći rabiti, kako u rudarenju, tako i u borbi, no Lego Media posebno ističe da u Lego svijetu nitko ne umire - neprijatelji se, kada su potučeni, samo raspadaju na kockice koje se otkotrljaju. Zato ne očekujte krvave obračune s ljigavim monsterima, igra će biti prikladna za sve starosne skupine. Obje igre trebale bi izaći krajem ljeta ili početkom jeseni, kada se Lego sprema na tržište izbaciti potpuno novu seriju kockica. Eh, što mi je žao što sam narastao!



SABOTEUR

Kao što vidite, **Saboteur** će nam pružiti vrhunsku grafiku, no i druge posebnosti - ovo je prva igra u kojoj ćete imati četveronožnog pomoćnika - krvoločnog psa **Shiroa** koji će zajedno s vama napadati neprijatelje.
Iako se prije godinu i pol to činilo nemogućim, visoka rezolucija se i na Playstationu probija u žanr 3D arkadnih avantura. U Saboteuru, koji nam **Eidos** sprema za jesen, grafičke mogućnosti Playstationa bit će stavljene na kušnju. Ova 3D igra bit će u cijelosti u visokoj rezoluciji, a likovi i okoliš bit će sve samo ne jednostavni.
Radnja se vrti oko ninje koji, oboružan svakojakim hladnim oružjima, rješava misije u stilu popularnog **Tenchua**, no sve se odigrava u malo modernijem okruženju.



HIP-HOP TUČNJAVA

Wu-Tang: Shaolin Style

Ne znam koliko je hip-hop glazba popularna u različitim dijelovima Lijepe naše, ali znam da do **Activisonove** najave nove 3D tučnjave nisam čuo za grupu *Wu-Tang Clan*. Bilo kako bilo, njihova "urbano-azijska" (?! '*#?!) glazba podloga je ovoj igri koja nudi pregršt zanimljivih mogućnosti. Kao prvo, tu je igranje udvoje ili učetvero u jednoj areni, što podsjeća na **Thrill Kill** koji je nedavno podigao puno prašine, no nikada nije bio izdan. Tu je i "story" način igranja, u kojem će igrač morati pobijediti u 36 arena Shaolina i naučiti "36 točki smrti" (mjesta na tijelu preko kojih se može nanijeti smrtonosni udarac) da bi postao majstor borilačkih vještina.
Dobra grafika i originalna glazba Wu-Tang Clana samo su dodatni bodovi za ovu igru koja na naše sive kutijice stiže krajem ljeta.

PLAYSTATION 2

UbiSoft i Playstation 2

Iako su mnoge kompanije najavile svoju podršku Sonyjevoj monster-konzoli, rijetki su naslovi igara koje se spremaju. **UbiSoft** hrabro stupa naprijed i najavljuje čak tri: **Rayman 2**, **Racing Simulation: Monaco** i **D-Jump**.
Rayman 2 će biti samo malo proširena verzija PC igre, za Monaco ne treba mnogo mozga da se shvati da je utrka, dok je D-Jump akcijsko-platformska igra u kojoj igrač u ulozi rastafarijanskog skatera pokušava naći lijek za čudnu bolest - pretvaranje u drvo (ne, nisam pio ništa šareno, niti miješao tamno i svijetlo pivo - stvarno tako piše u press releasu).
Uz ove najave, UbiSoft poručuje da namjerava objaviti još nekoliko naslova koji će se pojaviti kad i nova konzola, te da želi već na početku iskoristiti priliku koju će pružiti "tržište igara sljedeće generacije".

Predavanje o Playstationu 2

Koncem travnja, *Phil Harrison*, dopredsjednik agencije za odnose s third party developerima za SCA održao je kratko predavanje na Stanford Univerzitetu vezano uz mogućnosti i arhitekturu sustava novog Playstationa. Iako je predavanje bilo prilično tehnički orijentirano (obraćao se elektroničkim inženjerima), neke informacije koje će zanimati i nas procurile su u javnost.
Kao prvo, Playstation 2 će moći primati video i audio signale kroz **IEEE1394** i **USB portove**, što će vjerojatno omogućiti priključivanje malih kamera (za internet komuniciranje?) i sličnih naprednijih periferijskih uređaja. To se nadovezuje na Harrisonovu izjavu da Sony za svoju konzolu planira i druge vrste softvera osim igara, te da je prelazak Net Yarozea na Playstation 2 u fazi "ozbiljnog razmatranja".
Druga zanimljivost koja je procurila vezana je uz memorijske kartice. Iako će novi Playstation primati i sive kartice iz starog stroja, Harrison je potvrdio da će posjedovati i posebne memorijske medije. Stručnjaci špekuliraju da bi to mogao biti Sonyjev **Memory Stick** koji je u uporabi za njegovu **VAIO** seriju PC računala. Riječ je o mediju veličine žvakaće gume, s kapacitetom 4 ili 8 Mb, kojem se predviđa vrlo lijepa budućnost u mnogim granama industrije informacija.

Vrlo obećavajuća vožnja koja bi mogla biti dobro prihvaćena

DRIVER

Gledajući gangsterske filmove, i sami ste poželjeli osjetiti kako je to kad vas naganja policija.

Skorim izlaskom Drivera vaši snovi postaju stvarnost.

Pogledamo li malo bolje vozački žanr, vidjet ćemo da se u njemu ističu dvije vrste vožnji. Prvoj pripadaju igre poput Gran Turisma i Need for Speeda te ostale igre u kojima je cilj utrkivati se sa ostalim vozačima. Dakle, vozite na kružnoj stazi pokušavajući na kraju utrke biti prvi. U drugoj su igre u kojima je utrkivanje stavljeno u drugi plan, a primarni je cilj uništiti protivnike. Tipični primjerci su Twisted Metal i Rogue Trip. Sada se zapitajte biste li voljeli igru poput Gran Theft Auta s vjernošću vožnje jednog Gran Turisma i nesrećama kakve ste mogli vidjeti jedino u Carmageddonu ili Destruction Derbyju. Ako je ovo opis vožnje vaših snova, onda bi vas Driver trebao itekako zanimati. Naime, on bi trebao objediniti sve vrste vožnje. Znači natjeravanje, razbijanje, prevrtanje i mnogo drugih stvari koje možete izvesti vašim automobilom.

Driver vas stavlja u ulogu tajnog policajca čiji je cilj tražiti i otkriti mafiju u gradu i na kraju je spremiti iza rešetaka. Pri tome ćete rabiti postupke i metode koje su sve, samo ne poštene, a vaš je zadatak toliko tajan da čak ni policija ne zna za nj pa ćete se često naći u situaciji da morate bježati pred njom. Zadaće koje ćete kroz igru obavljati bit će doista raznolike. Bit će tu pljački banaka, jurnjave za mafijaškim automobilima i drugih mutnih poslova. Inače, prvobitna priča u Driveru stavljala vas je u ulogu bandita, ali se od takve ideje ipak odustalo jer se željela izbjeći cenzura u pojedinim državama.

Mjesto radnje bit će poznati američki gradovi poput Chicaga, New Yorka, Miamia i nekih drugih koji bi ovdje trebali vrlo stvarno izgledati. Znači, sve poznate građevine, ulice i ostale posebnosti trebali bi se naći i ovdje. Prostor na kojem bi se igra odvijala je golem. Govori se čak o 150 000 građevina od kojih će biti sastavljen svaki grad, što znači da ćete stalno nailaziti na nove dijelove, koje ćete morati i upoznati. Ovdje se svaki grad diči i svojim sustavom semafora koji reguliraju promet.

Zbog smještanja radnje u sedamdesete godine ovog stoljeća, na supersportske automobile današnjice možete zabo-

kod svih kućnih vozača, kao i onih koji to uskoro kane postati

raviti. No nemojte se odmah razočarati, užitak igranja trebali bi vam omogućiti popularni američki automobili tog doba poput Fordovog mustanga ili Pontiacovog firebirda. Kako su glavne karakteristike tih automobila golema snaga motora i pogon na stražnje kotače, proklizavanje i zabacivanje automobila bit će uobičajeni dio vožnje. Usto, svaki sudar, kontakt ili neka slična radnja ostavljat će trajne posljedice na vašem automobilu. Kako je za razvoj Drivera bila zadužena ekipa Reflectionsa, poznata po Destruction Derbyju, možemo biti sigurni da će taj dio posla biti napravljen kako spada. Ipak, automobili nisu jedino što ćete moći uništiti u ovoj igri jer ćete moći uništiti i okolne objekte. Različite ograde, stupovi i slične konstrukcije mogle bi lako postati žrtve vaše "dobre" vožnje. Ponašanje automobila i štete nastale na njemu trebale bi predstavljati idealan spoj simulacijskih i arkadnih elemenata. Odnosno, vožnja bi trebala biti dovoljno jednostavna za početnike, ali i dovoljno izazovna i zahtjevna da zadovolji sve simulacijske fanatike. Što se sudara i šteta tiče, automobil neće stati nakon prvog sudara, ali nećete moći ni uništiti pola grada i nastaviti vožnju kao da se ništa nije dogodilo.

Driver se hvali i sa svojom grafikom, a bacite li malo pogled na slike, vidjet ćete da ima razloga za to. Uza već spomenute automobile i gradove, posebnu pozornost ovdje zaslužuje replay koji bi trebao pružiti isto iskustvo kao i gledanje policijskih natjeravanja u filmovima. Dakle, sudari automobila, dim iz guma, otpadanje dijelova po cesti te neke druge zabavne sitnice trebale bi vas zadržati pred televizorom i nakon što prestanete voziti. Treba spomenuti i činjenicu da ćete replay moći spremiti na memory card i poslije ga pokazivati svojim prijateljima kako biste svi zajedno mogli uživati u vašem umijeću vožnje.

Za razliku od mnogih naslova koji mnogo obećavaju, ali malo od toga ispune, Driver bi lako mogao sva svoja obećanja i ostvariti. U tom slučaju, sigurno govorimo o igri koja će mnoge igrače danima držati zalijepljene za ekran. ⊗**Hrvoje Herceg**

ŠTO MOŽEMO OČEKIVATI?

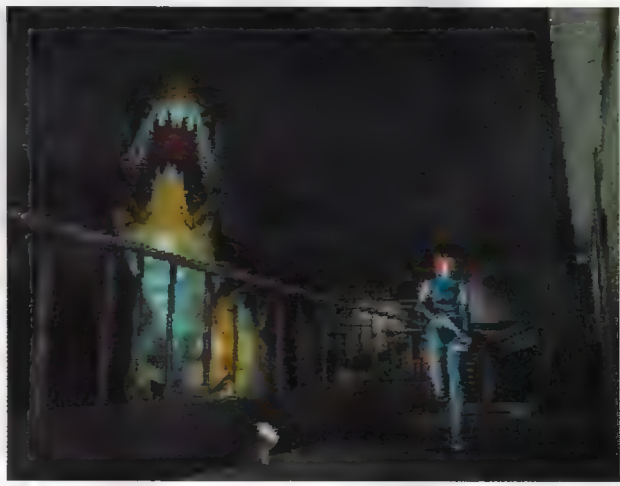
PRIČU I ZADATKE SLIČNE ONIMA IZ GTA SMJEŠTENE U OKRUŽJE PRAVE AUTOSIMULACIJE

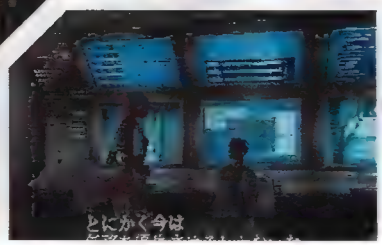
PROIZVOĐAČ	Reflections	ŽANR	Vožnja automobila
IZDAVAČ	GT Interactive	BROJ IGRAČA	1-2 (split screen) ???
DATUM IZLASKA	lipanj 1999.	PLATFORMA	PSX, PC

Memory Card

Dual Shock Analog

Zašto bi čudovišta iz prošlosti bila strašna koliko i živi mrtvaci?





DINO CRISIS

Za one kojima Resident Evil serijal i Silent Hill nisu dovoljni, Capcom sprema novo putovanje u zemlju straha - ovaj put u zemlju dinosaura

Resident Evil, uz Tomb Raider definitivno najpopularniji serijal igara na Playstationu, uskoro će dobiti novog konkurenta. I to iz samog Capcoma, kompanije koja je na Playstationu postala sinonim za igre u kojima vam kontroler klizi iz ruke od straha.

Već ste i po samom imenu pogodili što će vas zastrašivati u ovoj igri - zombiji su ustupili mjesto dinosaurima, no igra zbog toga nije ništa manje strašna. A što se tiče krvavih prizora i scena koje zaslužuju "iznad 18" oznaku, njih će vjerojatno biti i više nego u dosadašnjim horor igrama - konačno, veća usta rade i više mrvica, zar ne? Inače, na konferenciji za tisak rečeno da su dinosauri izabrani kao stvorenja "brža i okrutnija od zombija koji se pojavljuju u Resident Evilu." Zvuči kao da čovjek nije vidio Huntere u prvom nastavku, zar ne?

Smells like Jurassic Park

Zaplet se odvija u ne tako dalekoj budućnosti, na imaginarnom otoku Ibis. Ondje se nalazi utvrđeni laboratorij u kojem mladi znanstvenik Kirk istražuje izvor čiste energije koji bi Zemlju oslobodio zagađenja. U ulozi specijalne agentice Regine, poslani ste s malom grupom agenata na otok izvidjeti o čemu je zapravo riječ jer je, prema izvještajima, Kirk trebao biti mrtav već tri godine. Stigavši na otok i uvidjevši da je prepun podivljalih dinosaura, znatiželja će vam još više porasti, no važnije od toga bit će spasiti živu glavu.

Sama igra odvija se po načeli Resident Evila, s problemima koji zahtijevaju pronalaženje i uporabu određenih predmeta, te borbu s neprijateljima kojih je posvuda. Neke će neprijatelje biti mnogo bolje izbjegavati nego ubijati - pa kako

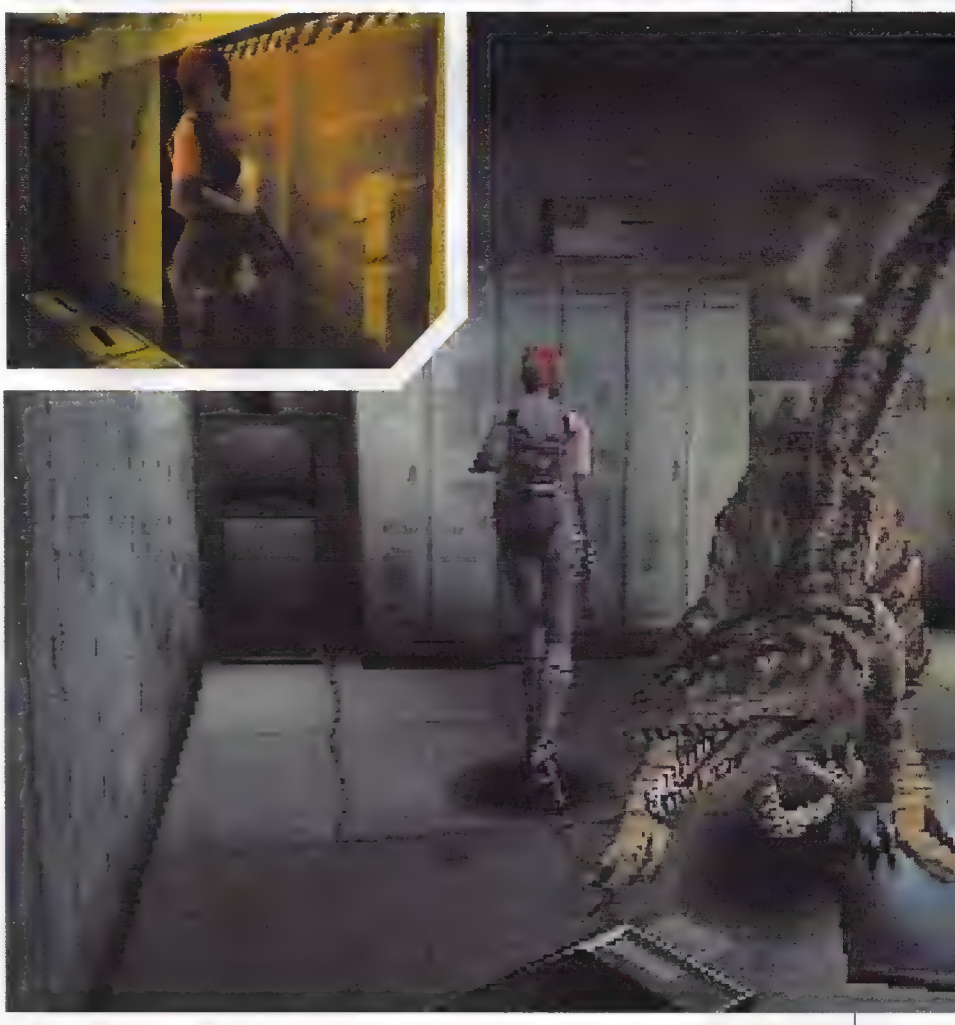
Vjerojatno zato što su jedni i drugi zapravo - mrtvi.

uopće ubiti golemog T-Rexa (možda i saznamo u ovoj igri, jer Larin način mi nije baš privlačan)? Osim tog krvoloka, Dino Crisis donosi i druge dinosaure poznate iz popularnog Spielbergovog filma. Na vas će skakati brzi velociraptori i iz visina se obrušavati pterodactyli. Igra obećava jednaku dozu borbe i razmišljanja, pa čak i veću količinu straha i iščekivanja nego RE nastavci.

Tehnička strana

Iako sam sve rekao kažem li da je glavni producent igre Shinji Mikami, koji je zaslužan i za kreiranje Resident Evila, razlike između ovih igara ipak su značajne. Osnovna promjena odmah se primjećuje u stilu grafike - Dino Crisis rabi u cijelostii 3D poligonalnu grafiku za likove i okoliš, što ga više približava Silent Hillu nego Resident Evilu. Velika je pozornost posvećena i malim vizualnim detaljima - primjerice, iza vas ostaju tragovi krvi kada ste ozlijeđeni, a Regina se opreznije kreće kada se iza ugla začuju neki sumnjivi zvukovi.

Pomična kamera koju omogućuje 3D poligonalna grafika će biti ono što će igri donijeti najviše prednosti pred RE - s pomičnim pogledom na igru vješt redatelj može igraču utjerati mnogo veći strah u kosti nego sa statičnim prerenderiranim pozadinama. **Berislav Jozić**



ŠTO MOŽEMO OČEKIVATI?

RESIDENT EVIL U KOJEM ZOMBIJE ZAMJENJUJU DINOSAURI.

PROIZVOĐAČ	Capcom	ŽANR	Horor arkadna avantura
IZDAVAČ	Capcom	BROJ IGRAČA	1
DATUM IZLASKA	lipanj 1999. (NTSC), rujan 1999. (PAL)	PLATFORMA	PSX

Dual Shock

Iz Universal Digital Artsa stiže nam žena jača čak i od Lare

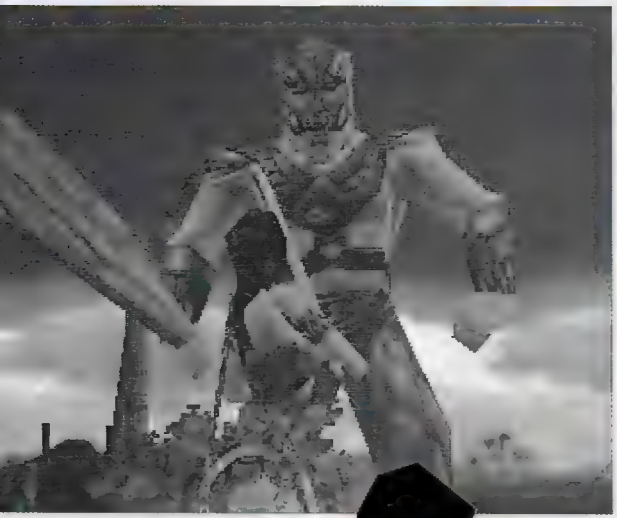
XENA WARRIOR PRINCESS

Rijetko se događa da TV serija preraste u igru, a kada se to i dogodi, igra je obično ispod prosjeka. Novi uradak Universal Digital Artsa pokušat će dokazati suprotno te na čelu s gospođicom Xenom srušiti nedodirljivu Laru Croft s prijestolja

Svi znamo da je Lara snažna žena, no bi li se tko usudio usporediti je sa Xenom (iz TV serije). Hmmm... ako snaga ima ikakve veze s onim koliko igra vrijedi, gospođa Lara će morati podbrusiti pete jer joj uskoro Xena dolazi praviti društvo u 3D akcijskoj avanturi pod radnim imenom "Horrungus Among Us".

Priča stavlja Xenu i njenu dugogodišnju partnericu Gabriellu usred zavjere koju su skovali stari Xenini neprijatelji Calisto i Ares, bog rata. Njih dvojica uspjeli su probudi titana (troglavo čudovište Horrungus) kaneći kontrolirati njegovu golemu snagu (koju će imati kad odraste), pustiti je na svijet i poslije kontrolirati onim što od njega ostane. Da bi testirali tek upola dozrelog titana, Calisto i Ares zarobili su Gabriellu, i sada zahtijevaju od Xene da im pomogne u njihovoj nakani ili će natjerati titana da ih obje uništi. Tijekom puta proći ćete kroz šumu-Sisyphus, dvorac-Pinnacles, kuću Amazon Birdwomen i dvorac-Hades, susrećući se s neprijateljima poput orgova, zlih droida, zmajeva i svih loših osoba koje su ikad umrle, da bi na kraju došli i do samog Horrunga. A ondje će, dakako, čekati i Calisto i Artes. Fanovi mogu očekivati i više od istih lokacija i likova iz serije zato jer su Lucy Lawless (Xena) i Rene O'Conner (Gabrielle) posudile svoje glasove i dale skenirati svoja lica koja su poslije montirana u igru - nažalost, animacija je ubačena ručno, a ne motion-capture tehnologijom. U igri će se čuti i originalna glazba i sound efekti iz serije. Igra će nuditi veću količinu akcije nego Tomb Raider, a Xenu će kroz avanture pratiti inteligentna kamera (uvijek je smještajući u središte formata). Pokreti uključuju udarac rukom/nogom, u skoku, borbu s mačem (i ostalim stvarčicama koje ćete naći na putu) i bacanje "Chakrama" (metalni Fresbee). Universal će na-

Croft! Bolja?. Obećanja je mnogo, vidjet ćemo...



praviti preko 100 animacija (poteza u borbi), tako da će izvođenje biti vrlo glatko. Trenutačno je u planu preko 20 nivoa (svaki glavni imat će i bossa), s tim da ćete se na neka područja morati vraćati više puta. A tu će, naravno, biti i tajnih nivoa i likova koje treba otkriti na poseban način. Čini se da igra nije slična samo Tomb Raideru nego i Tenchuu; naime, neki nivoi će zahtijevati više opreza i šuljanja, a ne samo čistu akciju. Npr. u jednom nivou Xena treba ući u tvrđavu koju čuvaju vojnici i strijelci. Zaleti li se među njih, mogli bi je izbušiti strijelama, međutim prišulja li se vojnicima iza leđa i onda uporabi Chakram (frisbee) da likvidira strijelce sa svojih pozicija, trebala bi biti u stanju ući u tvrđavu bez ogrebotine.

Xena: Warrior Princess, nakon dužeg odgađanja, trebala bi se pojaviti ovog ljeta na PlayStationu. Ako dotad bude završena, mogla bi se uzdignuti iznad drugih i postati jednom od najprodavanijih igara... Nikad se ne zna, možda čak pobjedi i nesalomljivu Laru Croft... **Danijel Milčić**

ŠTO MOŽEMO OČEKIVATI?

ODLIČNU IGRU, A AKO JE VJEROVATI UNIVERSALU BOLJU I OD TOMB RAIDERA.

PROIZVOĐAČ	Universal Digital Arts	ŽANR	3D akcijska avantura
IZDAVAČ	989 Studios	BROJ IGRAČA	1
DATUM IZLASKA	????	PLATFORMA	PSX

Memory Card Dual Shock Analog

autronic computers

POSLOVANJE BEZ AVANTURE

Izaberite pravo rješenje

AUTRONIC PIII 450 MHz

MS WINDOWS 98 CLEAR 629 kn (UZ NOVO RAČUNALO)

CPU INTEL PENTIUM III 450 MHz, INTEL SEATTLE-2 PENTIUM II SE440BX, AGP, ATX, DIMM 128 MB PC100 7ns, HARD DISK IBM 10100 MB 7200 RPM, MATROX MILLENIUM G200 AGP 8 MB SGRAM 250 MHz, CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS, CREATIVE LABS LIVE VALUE SB4670 SOUND BLASTER
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V,90 INTERNI, MICROSOFT INTELLI MOUSE + PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO, PHILIPS COLOR MONITOR 107 BRILLIANCE 17", 1600*1200, ZVUČNICI, MIKROFON

15.580,00 Kn

AUTRONIC PII 400

629 kn

CPU INTEL PII CELERON 400A, 128k, FIC VB-601-V PENTIUM II APOLLO BX, AGP , ATX, DIMM 64 MB PC100 7ns, HARD DISK 6400 MB WESTERN DIGITAL, CREATIVE LABS RIVA 128TNT AGP 16 MB, CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS, CREATIVE LABS AWE-64 SOUND BLASTER, ZVUČNICI 120 W, JATON FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI, KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO, MOUSE + PAD, PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15"

7.190,00 Kn

DVD	
TOSHIBA DVD-ROM SD-M1202 IDE + MPEG II CARD, BOX	[illegible]
SONY DDU 220E/H DVD KIT + MPEG II CARD, RETAIL	[illegible]
HITACHI DVD-ROM GD2500 IDE	[illegible]
MODEMI	
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE PCI V.90 56K INTERNI	[illegible]
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI	[illegible]
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 EXTERNI	[illegible]
JATON COMMUNICATOR FAX-MODEM-VOICE 56K V.90, SPEAKERPHONE, INTERNI	[illegible]
PISAČI	
EPSON STYLUS COLOR 440 (win) ink jet, A4, 4 str/min, 720 dpi	[illegible]
EPSON STYLUS COLOR 640 (dos, win, mac) ink jet, A4, 5 str/min, 1440 dpi	[illegible]
HP PISAČ LASER 1100 A4, 600 dpi, 8 str/min, 2 MB	[illegible]
HP PISAČ DESKJET 695C A4, 600*600, 5 str/min	[illegible]
HP PISAČ DESKJET 710C A4, 600*600, 6 str/min	[illegible]
SKENERI	
MICROTEK Phantom 336 CX, A4,1 prolaz,36 bitni, opt.300x600,max.4800, USB NOVO!!!	[illegible]
MICROTEK Phantom 636, A4, 1 prolaz ,36 bitni, opt.300x600,max.4800, parallel port	[illegible]
MICROTEK ScanMaker X6,A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.600x1200,max.9600, SCSI	[illegible]

MATIČNE PLOČE DOŽIVOTNO JAMSTVO!!!	
F.I.C. PENTIUM VB-601-V, APOLLO BX, PENTIUM II 233-450 MHz, PENTIUM III	[illegible]
F.I.C.PENTIUM VB-601 INTEL 440BX AGP, PENTIUM II 233-450, PENTIUM III	[illegible]
F.I.C.PENTIUM CE31-A, SiS EAGLE CHIPSET, INTEL CELERON PPGA SOCKET 370, 3x PCI/1x ISA, 3XDIMM, ULTRA ATA/66, SOUND AND VGA ON BOARD, MICRO ATX NOVO!!!	[illegible]
HARD DISKOVI	
IBM HARD DISK DTTA351010 10, 1 GB 5400 RPM ULTRA ATA	[illegible]
IBM HARD DISK DDRS39130 9, 1 GB LVD U2W ULTRA WIDE SCSI	[illegible]
GRAFIČKE KARTICE	
MATROX MILLENIUM G200 AGP 8 MB SDRAM, 230 MHz	[illegible]
CREATIVE LABS GRAPHIC BLASTER RIVA 128 TNT AGP 16 MB SDRAM RETAIL	[illegible]
DIAMOND VIPER V550 16 MB AGP SDRAM OEM	[illegible]
ZVUČNE KARTICE	
CREATIVE LABS SOUND BLASTER AWE 64	[illegible]
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4670 RETAIL	[illegible]
CD RECORDERI	
CD RECORDER HP 8100i 4x/2x/8x, IDE, REWRITABLE, INTERNI	[illegible]
CD RECORDER SONY 100E 4x/2x/24x, IDE, REWRITABLE, INTERNI	[illegible]

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV 22%

DNEVNO AŽURIRAN KOMPLETAN CJENIK, NOVE KOMPONENTE I KONFIGURACIJE, POSEBNE POGODNOSTI POGLEDAJTE NA WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

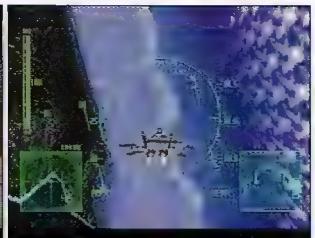
Zagreb, Gruška 22, tel. 01/6153 - 500, fax. 01/6152-733
http://www.autronic.open.hr, e-mail: autronic@open.hr

IGRALI SMO

U IŠČEKIVANJU E3....

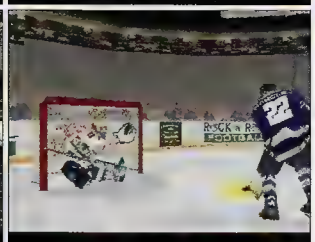
Pošto su sve veće kompanije čekale ovaj poznati sajam kompjutorske zabave, u posljednjih se mjesec dana tržište igara ne može pohvaliti nekim revolucionarnim naslovima. Većinom su se pojavljivale igre nepoznatih programerskih kuća koje i ne bi imale većih šansi kad bi se pojavile usporedo sa slavnim imenima. Ipak, mnoge od njih nisu za odbaciti, naprotiv! Mnoge od igara u ovom broju zaslužuju svoju ocjenu kvalitetom iako ne dolaze uz pompu i reklamu kao neke igre koje su iznevjerile naša očekivanja u prošlosti.
Da ipak sve ne bi prošlo u znaku anonimnosti, potrudio se Hrvoje Herceg recenzijom PAL verzije Ridge Racera Type 4 koji, iako se ne može pohvaliti stopostotnom realnošću vožnje, već mjesec dana žari i pali američkim i japanskim top-ljestvicama. Sljedeći mjesec spremamo vam nekoliko vrućih naslova koji će vam uljepšati ove tople proljetne dane i specijalni prilog o novostima sa sajma u L.A.-u...

Ridge Racer Type 4 18



Wing Over 2 22

Legend of Legaia 24



Actua Hockey 26

Dead in the Water 41

Monaco Grand Prix 2 43

Bloody Roar 28
Live Wire 30
Yoyo's Puzzle Park 32
Street Skater 37
Blood Lines 39
Dark Stalkers 42
Army Men 3D 44
Monster Seed 45

PSX PREPORUKE

1. Ridge Racer Type 4 — Namco
2. Syphon Filter — 989 studios
3. Rollcage — Psygnosis

ŠTO KAŽU IGRAČI?

Bruno MIOKOVIĆ
29 godina
elektrotehničar

NAJDRAŽI ŽANR	TUČNJAVE
TRENUTAČNO IGRA	DEAD OR ALIVE
IGRA MJESECA	DEAD OR ALIVE

Dosad sam najviše igrao Tomb Raider, ali mi je Lare već dosta. Zasitio sam je se. Što se vožnji tiče, igram Gran Turismo, a od nogometa mi je najbolji ISS PRO 98. Najbolja tučnjava na PlayStationu mi je Dead or Alive, ali se volim, isto tako, boksati s bratićem u igri Knock Out Kings.

Daniel MIOKOVIĆ
28 godina
elektrotehničar

NAJDRAŽI ŽANR	AKCIJSKE AVANTURE
TRENUTAČNO IGRA	RED ALERT RETALIATION
IGRA MJESECA	ISS PRO 98

PlayStation imam od 97. godine, otada je toliko radio da je čudo da je još živ. Najviše volim igrati Tomb Raider - s Larom sam prošao sva tri nastavka. Bude li i četvrti, i njega ću odigrati. Volim i igre poput Final Fantasyja 7, a od sportskih najviše volim All Star Tennis 99 i ISS PRO 98 nogomet, koji mi je bolji od FIFE. Dosad sam odigrao mnoge igre, a trenutačno igram Red Alert.

Nikolina GABELIĆ
20 godina
student

NAJDRAŽI ŽANR	ARKADE
TRENUTAČNO IGRA	CRASH BANDICOOT 3
IGRA MJESECA	TEN-CHU

Najdraže su mi arkadne igre, dosad sam odigrala Crash Bandicoot 3, Gex i Spyro the Dragon. Od vožnji sam odvozila Need for Speed 3, a sada vozim i četvorku. Odlična igra mi je Madevil, a O.K. mi je i Ten-Chu. S bratom ponekad odigram i boks Knock Out Kings, ali je on tu puno bolji. Laru i Tomb Raider nikada ne igram jer mi igra nije dobra, dosadna je.

kako ocjenjujemo?

Uz svaku recenziju igre, kao što je već i uobičajeno, nalazi se i softbox. Ne smije smetnuti s uma da je ondje navedena ocjena isključivo subjektivno autorovo mišljenje o igri. Uz glavnu ocjenu, tu su i dvije dodatne: za igrivost i originalnost. Igrivost je sposobnost igre da igrača privuče i zadrži ga uz ekran, a ujedno i mjera trajnosti igre. Glavna ocjena obuhvaća ove dvije, te ostala obilježja igre - audio/vizualni dojam i tehničku doradenost.

Memory Card

Dual Shock Analog

jogcon

PROIZVOĐAČ	Namco	ŽANR	Vožnja automobila
IZDAVAČ	Namco	BROJ IGRAČA	PSX
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	1-2 igrača (split screen)

1

2

3

[1] To što je ispred mene moj timski kolega, nije razlog da ga ne prestignem [2] Za vrijeme utrke iznad staze ćete primijetiti helikoptere i zrakoplove [3] Sumrak, mirno selo... i hrpa luđaka željnih dokazivanja

Ridge Racer Type 4

Još davne 1995. Namco nam je ponudio Ridge Racer, zaraznu arkadnu vožnju. Najnoviju inačicu krasi oznaka Type 4

Prvi Ridge Racer pojavio se, informatički gledano, davne 1995. Kako je to bilo vrijeme udomaćivanja PSX-a u našim domovima, on je dobro predstavio sve mogućnosti sive kutijice. Nudio nam je ludo natjeravanje u imaginarnim automobilima po različitim stazama gdje je brzina odvijanja bila najvažnija. Godinu poslije stigao je Ridge Racer Revolution donoseći dodatne staze i automobile. 1997. dobili smo novi nastavak, Rage Racer, koji se od prethodnika razlikovao ponajprije po nekim menadžerskim mogućnostima vezanim uz automobile - mogli ste im poboljšati pojedine dijelove, a novac osvojen u utrkama iskoristiti za kupnju novih. Kao sljedbenik spomenutog trojca, stigao je Ridge Racer Type 4, koji ovdje predstavljamo. Nije teško izračunati - razvoj najnovijeg nastavka trajao je oko dvije godine, što znači da je mnogo pozornosti posvećeno detaljima jer se ništa nije htjelo prepustiti slučaju. No, najvažnije od svega je da novi RR sadrži sva obilježja koja su prijašnje nastavke učinila toliko popularnima. Uostalom, sedam milijuna prodanih kopija diljem svijeta najbolje govori o tome.

RR serijal je bio jedinstven i prepoznatljiv po svojoj igrivosti. Luda jurnjava i vrtoglave brzine našle su svoje mjesto i u ovom nastavku, baš kao i jednostavnost kontroliranja automobila. Jedna od glavnih karakteristika RR serijala je i čisto arkadni pristup vožnji, pri čemu se prije svega misli na vožnju s mnogo proklizavanja i zabacivanja automobila u zavojima koja bi u bilo kakvoj simulaciji bila suluda i nepotrebna. Uza sve to, novi je RR morao biti i tehnički savršen da bi se mogao nositi s kriterijima koje su u posljednje vrijeme postavili neki naslovi.

GOSPODO, PALITE MOTORE!

U ovom je nastavku sve trebalo biti na najvišoj razini. Igra počinje prekrasno renderiranom animacijom. Prikazujući zgodnu djevojku koja stopira, neizravno su stavljeni u prvi plan automobili i prava strana ove igre, jurnjava. Odgledavši ovo malo remek-djelo, igra može početi. Ako budete sami igrali, to će biti ili Time Trial, u kojem pokušavate doseći vlastite mogućnosti trenirajući, ili Grand Prix, u kojem se susrećete s kompjutorskom konkurencijom. Ovdje ne možete odrediti težinu igre, ali je to riješeno preko

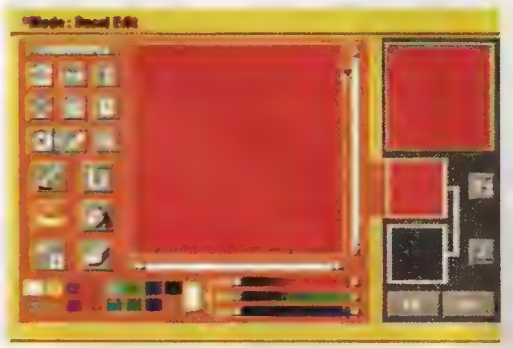
REPLAY

Replay je postao neizostavna opcija u svim današnjim automobilističkim igrama. Ni ovdje nije izostavljen. Vrlo je dobro napravljen i automatski kreće nakon svake odvožene utrke. Nažalost, ne postoji mogućnost preskakanja određenih dijelova niti promjene kamera, osuđeni ste na ono što su programeri odlučili da vidite. No, nije to ni tako loše; staza je vrlo dobro pokrivena kamerama pa ćete moći vidjeti sve greške ili dobre stvari koje ste napravili za vrijeme utrke. Usto, pritiskom na trokut moći ćete gledati replay uz blur efekt (zamućenje) koje nudi poboljšani osjećaj brzine, ali i više umara oči.

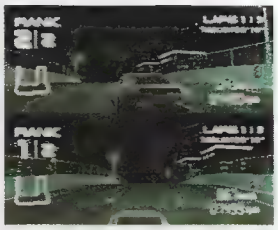
Obratite pozornost na crveni trag koji ostavljaju vaša stražnja svjetla

EDITOR SPONZORSKIH NALJEPNICA

Ridge Racer se može pohvaliti nečim što mnoge vožnje današnjice nemaju - editor naljepnica za automobile. Riječ je o vrlo jednostavnom programčiću u kojem ćete pomoću preglednih komandi moći kreirati različite crtarije i poslije ih zalijepiti na svoj automobil. Najvažnije je imati dosta mašte i malo dizajnerskog duha i vaš će auto bio najljepši i najuočljiviji.



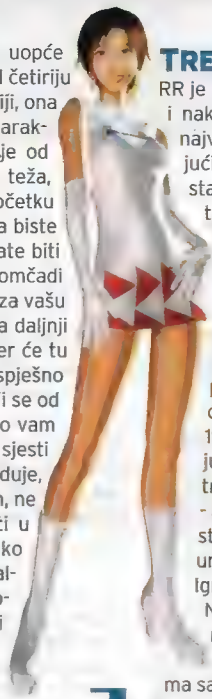
Kao što vidite, sve su opcije sadržane na lijevoj strani. Većinu njih mogli ste upoznati ako ste ikada prije rabili neki paint program.



Najbolje je svoju snagu odmjeravati s prijateljima

U split screen modu analogni brojač okretaja bit će zamijenjen digitalnim

momčadi za koju vozite. Dakle, da biste se uopće mogli natjecati, morate se priključiti jednoj od četiriju ponuđenih. Ovisno o njenoj financijskoj situaciji, ona će vam pružiti automobile odličnih voznih karakteristika ili neke malo starije modele, sporije od onih što ih ostali nude, čime će vaša igra biti teža, odnosno lakša. Kako nema kvalifikacija, na početku svake utrke krećete s posljednje pozicije, a da biste napredovali u prvenstvu, na kraju utrke morate biti u samome vrhu. Nakon svake utrke vođa momčadi će vam upućivati različite komentare vezane za vašu vožnju i poredak u utrci. Iako to nije važno za daljnji tijek igre, zanimljivo je pročitati što govore jer će tu biti i nekih "čudnih" situacija. Nakon što uspješno okončate određenu etapu Grand Prixa (sastoji se od tri djela), vođa momčadi će vam saopćiti kako vam je uspio nabaviti novi automobil u koji ćete sjesti već na idućoj utrci. Kako prvenstvo napreduje, tako ćete dobivati brže i bolje modele, ali će ih, ne zaboravite, dobiti i vaši protivnici. Pobijediti u GP-u nije neki veći problem, pogotovo ako vozite za neku "jaču" momčad koja će vas stalno darivati najboljim automobilima. Sa siromašnijom momčadi, to je teže ostvarivo, ali nije neizvedivo.

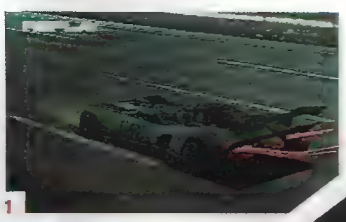


Prolasci kroz zavoje uz škripu guma i snažno zanošenje stražnjeg kraja izvedeni su bolje nego u ikojoj igri

TREBATE LI IĆI U AUTOŠKOLU?

RR je poseban po tome što će vam biti zanimljiv za igranje i nakon nekoliko pobjeda u prvenstvu. Ja sam osobno najviše vremena provodio igrajući Time Trial, pokušavajući izvući najviše iz sebe i automobila. Svaki zavoj na stazi ovdje predstavlja izazov i nešto što se mora naučiti. Tako sam, recimo, jedan zavoj na određenoj stazi vozio 130-140 km/h boreći se s automobilom i često završavao prilijepljen o zid staze. Pritom sam, naravno, rabio GT taktiku vožnje koja se zasnivala na nekoj više ili manje idealnoj trkaćoj liniji. E, pa ovo je arkadna vožnja i tu neki zakoni ne vrijede. Treba jednostavno shvatiti logiku vožnje, a tada brzine kojima prolazite stazu vratolomno rastu i nema bojazni da ćete se negdje zabiti. Sada taj isti zavoj prolazim s 190-200 km/h bez teškoća i problema pri kontroliranju automobila. Zapravo, htio sam naglasiti da ovdje trebate mnogo toga naučiti želite li postati "majstor" - a to je ono što ovoj igri znatno produžuje igrivi vijek; stalno ćete se pitati možete li voziti bolje, brže, sigurnije, a odgovor ćete dobiti samo daljnjim igranjem. Igranje udvoje donosi još dodatnih bodova ovoj igri. Naime igranje preko split screena jedno je od najboljih ikada napravljenih, a ugođaj tijekom igre mjerljiv je jedino s onim iz GT-a. Svi treninzi o kojima sam govorio, ovdje dolaze do izražaja - najbolje se vidi tko što zna i umije. Budući da RR nudi veliku slobodu odabira putanja i načina prolaza kroz zavoje, ovdje ćete se međusobno pokušavati nadmudriti i pokazati tko je ipak najbolji. Automobile koje ovdje vozite "otključavate" pobjeđujući u GP-u vozeći za određenu momčad. Na taj ih način možete otključati 320 te ih poslije rabiti u okršaju s prijateljem.

[1] Svaka sličnost s batmobilom je slučajna [2] Što je to: crveno je, brzo je, a nije ferrari? Jedan od automobila koje možete ovdje voziti. [3] Ulazak u zavoj sa skoro 300 km/h!!! Uobičajena stvar u Ridge Raceru



1

2

3

[1] U svakoj utrci krećete s posljednje startne pozicije [2] Protivnici će vas pokušati zatvoriti onog časa kada ih budete željeli prestići [3] Na ravnim dijelovima staze vaš automobil neće imati veliku brzinsku premoć nad protivničkim

Za puni ugođaj okretaji moraju ići u crveno

Kad jednom postignete konačnu brzinu, pokušat ćete je što duže održati

SUNCE MOJE LIMENO

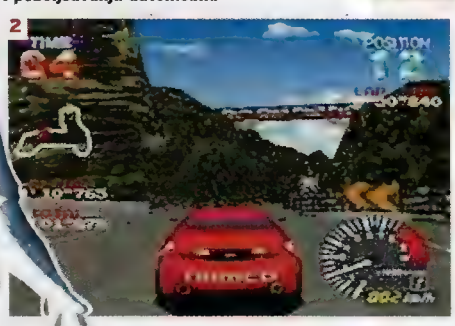
Automobili koje ovdje vozite ne postoje nigdje u svijetu - svi su modeli proizvod nečije bujne mašte. To ne znači da su loši, dapače, Ridge Racer se može podičiti, rekao bih, najoriginalnijim autima što ih neka igra ima jer nema licencu za uporabu stvarnih automobila, što mi se čini daleko bolje nego uzeti stvarne automobile i samo im promijeni ime. Inače, da raščistimo sve dvojbe, možete voziti 45 potpuno različitih modela, čiji broj raste do 320 brojimo li razlike u oznakama momčadi i njihove bolje ili lošije vozne karakteristike. U igru je integriran i grafički editor koji služi dizajniranju reklamnih naljepnica koje se mogu staviti na auto (onaj u igri, naravno). Vrlo je jednostavan, sve ćete opcije pohvatati za nekoliko minuta i uskoro ćete moći skockati auto po svojoj mjeri. Bez obzira pripadaju li Grip ili Drift tipu, automobili su podijeljeni u četiri grupe koje se razlikuju po konačnoj brzini. Najsporijima je maksimalna brzina manja od 200 km na sat, dok su najbrži sposobni potegnuti debelo preko 300 km.

HRANA ZA OČI

Da bi zadovoljio današnju igraću publiku, novi RR morao je odlično izgledati. Brzina kojom se igra odvija je impresivna, uostalom, kada jurite 300 km/h, to mora biti brzo. Dizajnu staza ne mogu se uputiti nikakve zamjerke. Svaka nudi dovoljno specifičnosti koje treba naučiti, poglavito zavoje. Jedno razočaranje, iako ne preveliko, odnosi se na posljednju stazu koja je prejednostavna - još koji zavoj bi joj dobro došao. Druga zamjerka, također ne prevelika, odnosi se na iste segmente koje možete naći na različitim stazama - na nekima ćete naći iste tunele, na drugima iste zavoje - što opet može biti i plus jer će vam manje vremena trebati da naučite određenu stazu. Bez obzira na to, svaka je staza dovoljno originalna da vam pruži mnoge užitke u otkrivanju idealnih putanja; jureći velikim brzinama, ne razmišljate o tome kako koji zavoj ili tunel

POVIJEST

Pomoću slika sam vam htio predočiti kako su prijašnje verzije ove igre izgledale jer je tako najlakše uočiti razlike između svih nastavaka. Pritom mislim ponajprije na vizualne razlike jer, što se igrivosti tiče, svi su oni bili vrlo zanimljivi u vrijeme kada su izdani, a neki još uvijek mogu pružiti neke nezaboravne trenutke. Da ne duljim, evo ih redom.

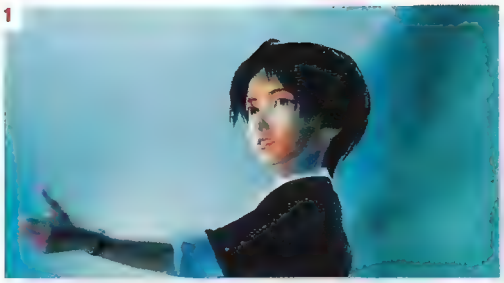


[1] Najstariji iz porodice je svakako Ridge Racer. I dan-danas omiljena igra mnogih "vozača" [2] Iako je drugom nastavku dodano Revolution u nazivu, to ipak nije dovoljno za pravu revoluciju [3] Rage Racer je posljednji nastavak serijala. Osim izmijenjenog imena, novost je bila mogućnost kupnje i poboljšavanja automobila

LJEPOTICE I ZVIJERI

Svi vi koji ste pratili na TV-u Formulu 1 ili neke druge automobilističke ili motoutrke mogli ste uočiti pozamašan broj ljepotica koje se šeću boksovima plijeneći vašu pozornost više od samih vozača. Kako su žene blisko povezane s brzim i skupim automobilima, tako su u Namcu smatrali da jedna ozbiljna automobilistička igra ne može proći bez pripadnica ljepšeg spola. Već od samog početka igre (uvodna animacija) primijetit ćete da je ovo istina. Upravo djevojka iz uvodne animacije postala je zaštitni znak posljednjeg nastavka RR-a. Ljepotice ćete zapaziti i za vrijeme utrke. Naime, na startu svake utrke, pokraj vašeg automobila stoji djevojka odjevena u odjeću i boje vaše momčadi. Sigurno ćete bolje voziti znajući da za vas navijaju takve ljepotice.

1



2

3

[1] fsfsdgfsggsdgsdas [2] Na startu vam uvijek srce jače kuca. Je li to zbog skorog početka utrke ili zbog djevojke što stoji uz automobil? [3] Iako možda publika nije na vašoj strani, uvijek postoji barem jedna osoba koja navija za vas

Zbog velike širine staza, imat ćete dosta slobode pri odabiru idealne putanje

Neki protivnici nikako da nauče da moraju biti iza vas

izgleda, nego kako ga što brže i bolje proći. I dizajn automobila je vrlo dobar. Detalja na njima neće nedostajati, a tu su i svijetla koja se automatski pale kad vozite po mraku ili kroz tunel, ostavljajući iza sebe trag koji nekako povećava osjećaj brzine. Glazbu za Ridge Racer ne izvodi neki poznati izvođač, ali to nije ni potrebno jer vas ionako samo treba potaknuti da vozite brzo. Uz zvuk motora što ga vaš limeni prijatelj proizvodi te cviljenje i škripu guma dok prolazite kroz zavoje, brza melodija i čvrsti ritam naprosto će vas tjerati da sve jače i jače stišćete taj prokleti iksić (ili bilo koju tipku koju rabite kao gas) pokušavajući izvesti automobilom ono što još nitko nije. Jednom kad vam uđu u uho i počnete ih pjevušiti vozeći zakrvavljenih očiju, vaši će vas ukućani čudno gledati - krajnje je vrijeme da se malo odmorite i opustite jer ipak je RR samo igra. No, poprilično zarazna, kojoj ćete samo snagom vlastite volje moći reći ne (hoćete li?).

Kao i sve, tako je i ova recenzija došla kraju. Ako i niste igrali RR, vjerujem da su i vama oči već krvave od čitanja svega što sam ovdje napisao. Ako ste jedan od onih koji čitaju samo početak i kraj recenzije, malo pogledaju slike, reći ću ovo: RR je naslov koji se isplati kupiti prije svega zbog odlične igrivosti i potpuno drugačijeg načina vožnje od onog u simulacijama. Iako nije odveć realan, igrao sam ga gotovo s jednakim užitkom kao i GT. Ovo je jedna od tehnički najsavršenijih vožnji, nudi mnogo automobila, ima lijepe staze i prokleto je igriv (to sam već rekao). Uostalom, neću vas siliti, ali to se mora imati i igrati...bar dok GT2 ne dođe. ⊗**Hrvoje Herceg**

SONY & NAMCO

Tko je god zaigrao NTSC verziju RR Type 4 dobro zna da nije mogao igrati rabeći analogne kontrole na Sonyjevim dual shock/analognim kontrolerima. Stvar je jednostavna - nisu bile podržane od strane Namca, koji je time osiguravao prostor za prodaju svog novog kontrolera, jogcona. Budući da takve igračke u Europu stižu s dosta zakašnjenja, sklopljen je ugovor između Sonyja i Namca o podršci za Sonyjev dual shock analogni kontroler u verziji RR-a za europsko tržište. Tako sada možete uživati u igri rabeći sve pogodnosti što vam ih vaš voljeni kontroler pruža. Sony se pak obvezao za distribuciju igre u Europi. Tako sada na svakom RRT4 CD-u stoji oznaka SCEE (Sony Computer Entertainment Europe).

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7

Brz, jednostavan, igriv, arkadan. Sve ono zbog čega smo ga dosad voljeli.

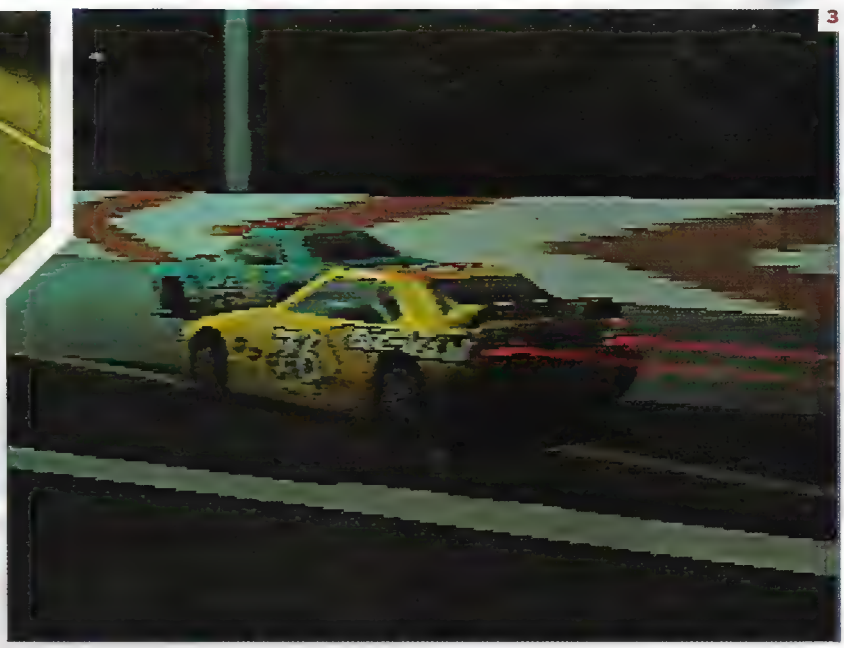
9

[1] Možda će jednog dana ovako izgledati bolidi Formule 1. [2] Prilikom prestizanja pazite da ne udarite protivnika, to bi vas jako usporilo [3] Ovo, morate priznati, vrlo lijepo izgleda

1

2

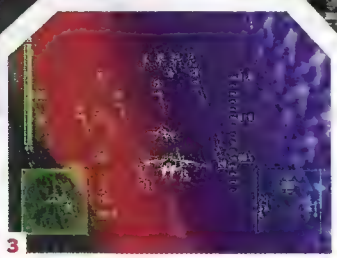
3



U SLJEDEĆEM BROJU PSX-A RIDGE RACER TYPE 4 SAVJETI

Memory Card Dual Shock Analog

PROIZVOĐAČ	Beluga Computer	ŽANR	simulacija aviona
IZDAVAČ	JVC	BROJ IGRAČA	1
DATUM IZLASKA	svibanj '99.	PLATFORMA	PSX

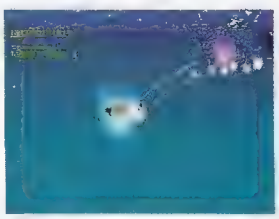


[1] Ovako izgleda prije svake misije u vašem hangaru. hmm... koju raketicu odabrati? [2] Kutije ili zgrade, pitanje je sad [3] Kad vam se neprijatelj nalazi u centru nišana, pričekajte par sekundi i začut će se: "target locked"

Wing Over 2

Nagledali ste se loših zrakoplovnih simulacija na PSX-u? No...sve se mijenja, predstavljamo vam Wing Over 2, igru koja će vas natjerati da promijenite mišljenje

Letite li ispod 50m, bit ćete nevidljivi neprijateljskom radaru



Ako često vidite ovu sliku, znači da vam vožnja baš i nije krenula od ruke :)

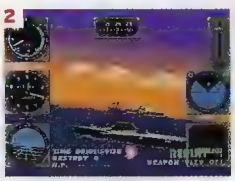
Iz Beluga Computersa stiže nam zrakoplovna simulacija za PSX pod izdavačkom palicom JVC-a. Omjer simulacije i arkada je vrlo dobro pogođen. U ovoj se igri nećete moći istrenirati za pravog pilota, ali prije nego što sjednete u zrakoplov i počnete izvoditi vratolomije - morate proći letačku školu....

Igra počinje "animacijom" (ako je tako možemo nazvati) u kojoj zrakoplovi lete po ekranu, bez ikakvog reda, a u pozadini je slika oblaka. Ako imate živaca gledati da to završi, svaka čast, ako ne, prekinite "animaciju" gumbom start. Naći ćete se u prvom izborniku u kojem su samo 3 opcije (start, load i options). Odaberete li start, pred vas se postavlja novi izbornik. Recipro course - vožnja zrakoplova s propelerom, bez naoružanja (za mirno uživanje), a odabirom Jet course, vozite zrakoplov na mlazni pogon s hrpom naoružanja (za NATO frekove:). Slijedi odabir težine igre (easy, medium, hard), a potom susret s odvratnom sekretaricom koja će vas tjerati da se potpišete, ali i objasniti gdje se što nalazi u bazi.

Nepoznati proizvođač kao što je Beluga Computers za ovakvu igru zaslužuje pohvalu!

ŽELIŠ BITI PILOT...?! DOKAŽI SE!

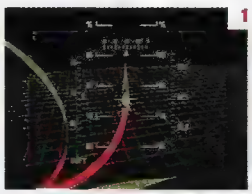
Ništa ne dolazi samo od sebe, pa tako ni dar letenja, stoga da biste ozbiljno počeli pilotirati zrakoplovom, prvo morati na vozački ispit koji, međutim, nije besplatan, a vi, naravno, nemate novca. Taj problem ćete riješiti privremenim poslom dostavljača hrane. Zarađenim novcem morate platiti svaku lekciju posebno (ima ih 5), a ako ne položite od prve, plaćate ponovno... Realno i simpatično, svaka čast za ovu ideju!



[1] Spazim tanker... [2] ...nanišanim ga... [3] ...ispalim par raketa... [4] ...i s prvom promašim... [5] ...al je zato druga sjela na pravo mjesto :)

OČEKIVANJA NADMAŠENA

Igra koja ima superigrivost i daje dobar osjećaj leta (pogotovo s analognim upravljanjem), ali zato ima lošiju grafiku i zvuk i nema podršku za 2 igrača. No za tvrtku kao što je Beluga Coputers ovo je odličan rezultat, više se i ne može očekivati. Ako bih je uspoređivao s nekom PC igrom, to bi definitivno bio Flight Unlimited koji je vjerojatno većina ljubitelja žanra igrala, pa si otprilike možete predočiti o čemu pričam. Želite li nešto slično za svoju konzolu (uz veću dozu akcije i eksplozija), tu je...


1

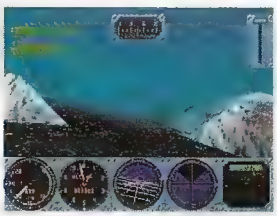
2

3

[1] Prvo poslušajte breffing... [2] ...a zatim na polaganje testa! [3] Ovaj (ili sličan) avončić ćete voziti na testu.

Svašta će vam dati u ruke...

I na zemlji ima akcije


Bit će tu i "cool" misija

ALI JA NEMAM NOVCA!

Između ostalog, spomenut će da prvo morate dobiti letačku dozvolu, za što vam je potreban novac koji vi, naravno, nemate. Rješenje ćete naći u centru za nezaposlene (office) gdje će vam "ljubazna" gospođica naći privremeni posao. Morat ćete dostaviti hranu nekom ribaru na drugom kraju mape. Prihvativši taj zadatak, sekretarica će vam detaljno objasniti što treba učiniti i kako ondje stići. Ako ste razumjeli zadatak, odgovorite potvrdno i krenite dalje... Ovdje ćete prvi put vidjeti svoj zrakoplov. Bit će vam ponuđena samo 2 modela. Preporučujem vam da prvi put izaberete drugi jer je stabilniji i brži. Ako ste na početku izabrali Recipro course, uživajte u letu, a ako ste kod izbora bili ratnički raspoloženi te izabrali Jet course, sada je vrijeme da naoružate svoj zrakoplovčić. Kada odaberete s kojim ćete ga "petardama" naoružati, pritisnite start (na joypadu) i vožnja može početi (krećete iz zraka, zato što nemate položen ispit). Imate li mogućnosti, čvrsto vam preporučujem analogno upravljanje, s kojim ćete puno lakše i realnije moći kontrolirati svoj zrakoplov. Prvo što ćete primijetiti je strašno glatka izvedba leta, nema nepoželjnih trzanja i "štucanja" slike. Za to je morao biti žrtvovan grafički dio igre, koji će vas u prvi čas možda živcirati (zgrade su kocke i pravokutnici s jedva vidljivim prozorima), no kad se jednom naviknete, zbilja ćete uživati. Uzdignite se visoko i uživajte u pogledu na zemlju kroz lijepe poluprozirne oblake. Krene li pak nešto po zlu te vi i vaš zrakoplovčić završite na tlu, bar ćete uživati u dobroj trešnji dual-shocka, koji je također podržan (a ni eksplozija nije loša). Kad ste se malo naužívali leta (ako ste ostali živi), krenite prema cilju zato što ste ograničeni vremenom od 10 min. Stigavši do ribarske kućice (ondje morate dostaviti hranu), samo proletite blizu nje i misija će završiti. Dobit ćete novce koje ste zaradili te možete krenuti na polaganje ispita.

[Jedna od rijetkih dobrih zrakoplovnih simulacija za PSX.]

LETAČKI ISPIT

Uplatite tečaj na recepciji i krenite do instruktora (breefing room) koj će vam detaljno objasniti postupak leta i što trebate učiniti na pojedinom testu. Treba položiti 5 osnovnih testova (održavanje visine, skretanje, uzlijetanje, slijetanje....) i finalni test nakon kojeg dobivate dozvolu. Nemojte se zavaravati, test nije nimalo lagan, tako da će ipak proći neko vrijeme dok ne dobijete letačku dozvolu.

Igra pruža veliku dozu igrivosti i dobar osjećaj prostora. Jedino sa čim se morate pomiriti je iritantan ženski glas koji će vam tijekom leta (ako letite prenisko) vikati "Pull up, Pull up..." ili "Stall..." ako izgubite kontrolu nad zrakoplovom (zrakoplov pada). Zvukovi i grafički detalji su mogli biti mnogo dorađeniji, no uživajući u letu, na to nećete obraćati veliku pozornost. Šteta što nije podržana igra udvoje jer to automatski smanjuje mogućnosti i igrivost. Ako ste željni dobrog leta na Playstationu, provozajte zrakoplove iz Wing Overa 2, nećete se razočarati. **Danijel Milčić**

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7

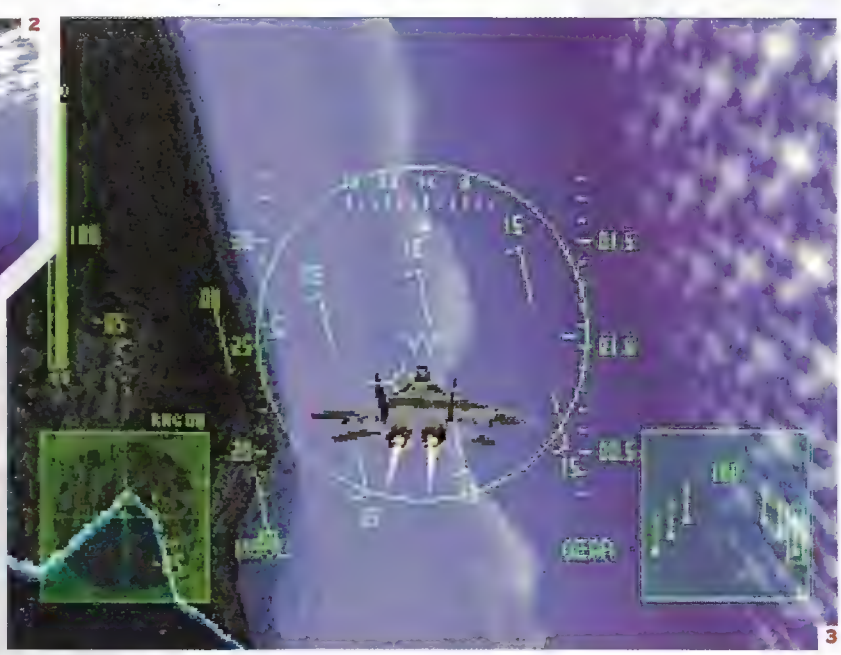
Uzmemo li u obzir da je dosad na PSX-u bila prilično slaba ponuda zrakoplovnih simulacija, ova se može smatrati jednom od najboljih...

7

[1] halo NATO... meta vam je čista... [2] Oblaci i lens flare, to ti je život... [3] samo jedan pritisak gumba i...

1

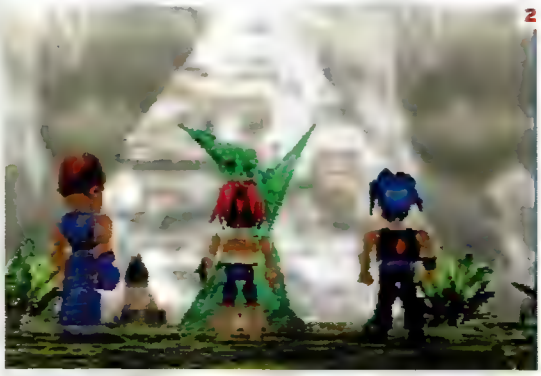
2



3

Memory Card | Dual Shock Analog

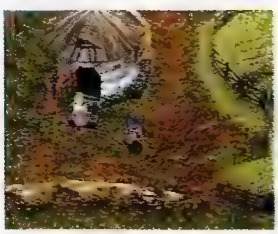
PROIZVOĐAČ	Contrail	ŽANR	RPG
IZDAVAČ	Sony	BROJ IGRAČA	1
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX



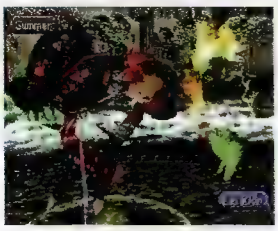
[1] Let our powers combine. Samo zajedničkom snagom svih triju likova možete spasiti ljude i omogućiti im da ponovno žive mirno i spokojno. [2] Iz ovog malenog panja, uskoro će izrasti veliko, prekrasno drvo koje će zauvijek raspršiti maglu, vašom zaslugom, naravno. [3] A što ćemo sad? Huh, pitanje je na mjestu, nema što.

Legend of Legaia

Kako smo iz Sonyja navikli dobivati odlične igre, tako i od njihovog najnovijeg RPG-a mnogo očekujemo. Hoće li se naša očekivanja ostvariti?



Najzgodnija cura u selu čeka samo mene, a uz to je i sama kod kuće. He, he!



Što mi može jedna velika, gladna biljka? Pojesti me i ništa više...

Uz utrke automobila i nezaobilazne nam šore, RPG-ovi su jedan od najzastupljenijih i najpopularnijih žanrova koje možemo na PSX-u zaigrati. Prisjetimo se samo Final Fantasyja 8 i uspjeha koji je postigao - sa svoja 3 CD-a mnogim je igračima pružio mnoge sate zabave i igranja. Danas smo zatrpani različitim RPG naslovima, ali je među njima i mnogo škarta. Kako Legend of Legaia stiže iz Sonyja, vjerujemo da nije riječ o škartu nego o nečem u čemu bismo duže vrijeme mogli uživati.

Jedna od najvažnijih stvari svakog RPG-a je priča, bez nje igranje jednostavno nema smisla, zato je i ovdje bilo vrlo važno da bude kvalitetna i omogući igraču da se uživi u svijet i situaciju u koju ga igra smješta. Da ne duljim, priča je sljedeća...

Nekoć davno ljudi su bili vrlo slaba bića. Toliko slaba da ih je većina tada živućih stvorova, poput zvijeri i čudovišta, bez većih problema mogla savladati. Prednost ljudi bila je u većim mentalnim sposobnostima, ali to nije bilo dovoljno za opstanak. Vidjevši mogućnost da ljudi budu istrijebljeni, bogovi su im odlučili pomoći i malo ih ojačati. U tu svrhu dali su im *seru* (lijepog li imena), specijalni oklop koji sam po sebi nije ništa posebno, ali kada ga čovjek na se navuče, on oživi, a čovjek dobije nevjerojatne fizičke sposobnosti. Tada i nejaki ljudi mogu podizati predmete višestruko teže od njih samih i obavljati poslove koji su im prije bili nezamislivi. Ljudi su sretno živjeli dok se jednog dana nije pojavila tajanstvena magla koja nije imala nikakvog učinka na njih, ali je imala učinka na *seru*. Oni koji su nosili oklop postali su opčinjeni, a oklop je počeo napadati ljude koji su mu bili u blizini. Broj ljudi počeo je naglo opadati - ostao je tek neznatan broj onih koji su živjeli u dobro utvrđenim selima ili gradićima gdje su bili koliko-toliko zaštićeni od magle. Kako su ta sela bila prostorno ograničena, uzmanjkalo im je hrane pa su oni najsnažniji morali ići u lov. Mnogi se nisu vratili. Uzrokom svih problema bila je tajanstvena magla iza koje se, očito, krije neka viša, zla sila. Vaša je zadaća očistiti zemlju od te tajanstvene magle i omogućiti ljudima da ponovno žive u miru i blagostanju. Vaš je lik upravo spreman za odlazak u svoj prvi lov i vaše avanture ovdje počinju.

BRZO SNIMANJE

Snimanje pozicija i sličnih podataka iz igre na memory card oduvijek je bila PSX-u bolna točka. Pri tome se ponajprije misli na brzinu snimanja, a manje na količinu podataka koja se može na nj pohraniti. Kako je snimanje pozicija za jedan RPG vrlo važna stvar, ovdje ga je trebalo napraviti što bržim. I tako se Legend of Legaia može pohvaliti jednim od najbržih, ako ne i najbržim snimanjem/učitavanjem pozicije, koje traje dvije-tri sekunde, čemu sigurno pridonosi i mala količina podataka potrebnih da bi se pozicija mogla snimiti, a prostor koji zauzima na memory cardu iznosi jedan block.

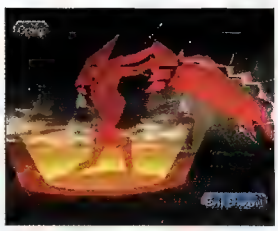
ŠTO SE KRIJE U MAGLI?

Legend of Legaia tipičan je primjer RPG-a koji možete igrati na PSX-u. Vaš je cilj izvršiti zadaću predstavljenu u priči igre. Tijekom igre srest ćete još dva lika kojima ćete također moći upravljati. Kroz igru, vaš će se lik stalno poboljšavati, postajati jači i iskusniji, ali ćete mu morati nabavljati opremu koja će ga učiniti još boljim - različite vrste oklopa, oružja, lišće za obnavljanje energije i još neke za život važne sitnice (spellovi, lijekovi, serumi, itd.) Vrlo je važno komunicirati s ostalim likovima u igri jer ćete od njih saznati što trebate činiti, na što trebate pripaziti ili čega se trebate čuvati. Vrlo često ćete od njih čuti vrlo korisne informacije koje bi vam mogle uštedjeti dosta truda, a osim toga, razgovori s određenim likovima su potrebni da bi se igra uopće mogla normalno odvijati. Žao mi je jedino što likovi nemaju glasove, nego se sva komunikacija odvija pomoću već uobičajenih prozora u kojima se ispisuje tekst, što je, nažalost, karakteristika mnogih današnjih RPG-ova. Grafika u igri je potpuno trodimenzionalna, sve je riješeno pomoću mnoštva poligona, i lijepo izgleda. Iako su likovi malo kockasti, kao i neke druge stvari, to ne umanjuje užitak igranja jer je sve na većoj razini nego u ostalim igrama ovoga tipa. Tijekom borbe borci dolaze u prvi plan, a samim time se i broj poligona od kojih se sastoje povećava (pritom izgledaju mnogo bolje jer se može primijetiti mnogo veći broj detalja nego inače). Napredujući kroz igru, novi dijelovi svijeta će se otkrivati, a vi ćete susretati nove neprijatelje i otkrivati nove lokacije. To ćete lako nadgledati pomoću pregledne karte po kojoj putujete do određenih mjesta. Na atmosferu jako utječe odlična glazba koja se mijenja ovisno o situaciji. U nekoj mirnoj situaciji, poput šetnje po selu, ritmovi će biti veseli i lagani, dok, recimo, u slučaju gužve ili moguće opasnosti postaju čvršći i dinamičniji.

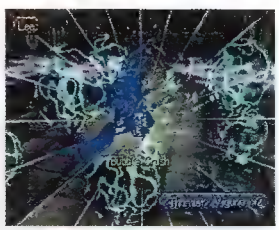
POLAKO DO KRAJA

Igrivost ove igre i više je nego velika. Kada je jednom počnete igrati, teško ćete se odvojiti od nje. Tipičan primjer sam ja. Iako ne preveliki ljubitelj igara RPG žanra, kada sam počeo igrati ovu igru, jednostavno se nisam mogao odlijepiti od nje, a kako je još nisam završio, još uvijek sjedim uz nju. Upravo vas sama igra tjera na daljnji napredak, provocirajući vašu znatiželju. Često ćete htjeti odigrati još malo pa se zapitati što dolazi poslije, što će se dogoditi ako napravite ovo ili ono. Mogao bih vam ovakve situacije još nabrajati, a vjerujte mi ima ih vrlo mnogo. Svaka imalo znatiželjna i ambiciozna osoba teško će odoljeti izazovu koji se ovdje pruža, što bi vam moglo jako poremetiti bioritam, kao i dnevni raspored jer se igranje može poprilično otegnuti. Ako ste mislili na brzinu završiti igru i time riješiti svoje probleme, na to možete odmah zaboraviti jer je igra golema. Ne toliko koliko, recimo, FF 7, ali dovoljno da vas zadrži poprilično broj sati prije nego sve bude gotovo. A kada konačno dođe kraj, vjerojatno ćete biti ponosni na sebe što se spasili svijet i cijeli ljudski rod (barem ono što je od njega ostalo).
Legend of Legaia je vrlo dobra igra. Neki sitni tehnički nedostaci mogu joj se oprostiti jer je atmosfera u kojoj se radnja odvija jednostavno odlična. Preporučio bih je svakom ozbiljnijem roleplayerašu ili nekome tko to želi postati. Bez obzira kojoj skupini igrača pripadali, nabavkom ovog naslova nećete pogriješiti. ⊗**Hrvoje Herceg**

Ovaj glavonja uopće ne djeluje simpatično. Vjerojatno je ljubomoran što izgledamo bolje od njega



I sad bi se ja trebao tući s njim? Ma možeš si mislit...



U igri ćete nailaziti na vrlo raznolike protivnike od kojih neki izgledaju hm... neobično?

UMIJEĆE BORBE

Kao i u svakom RPG-u, tako ćete se i ovdje često morati boriti. Svojim likom, za vrijeme borbe, upravljate pomoću vrlo preglednih izbornika gdje birate što će i kako vaš borac rabiti. Možete birati vrstu udaraca, lijevi, desni, visoki ili niski. Prilikom svakog poteza možete, ovisno o iskustvu, izvesti određen broj udaraca, a njihov se broj može povećati izvedete li prije toga radnju koja se naziva Spirit. Ako izvedete niz udaraca koji čini specijalnu kombinaciju, znači da ste izveli jednu od vještina (arts) koja neprijateljima nanosi više štete nego kada se izvodi svaki udarac posebno. Ovladavanje ovim kombinacijama uvelike će vam olakšati borbu i smanjiti broj udaraca potrebnih da pobijedite neprijatelja. Osim udaraca, tijekom borbe, možete rabiti i različite čarolije. Doduše, u početku ne, ponajprije zbog neiskustva vašeg lika, ali će vam one poslije itekako pomoći da ostvarite svoj cilj. Znanja potrebna za izvođenje čarolija stjecat ćete pobjedama u borbi nad likovima koji ih rabe, a kad god ih uspješno uporabite, one će se poboljšavati (nešto kao experience kod vašeg lika) dok ne prijeđu na viši stupanj.

[1] Završetak vaše serije udaraca bit će popraćen protivnikovim letom po ekranu [2] Ovo što vidite početak je izvedbe specijalne vještine [3] Ovo je završetak te specijalne vještine, koja protivniku odnosi poveću količinu energije

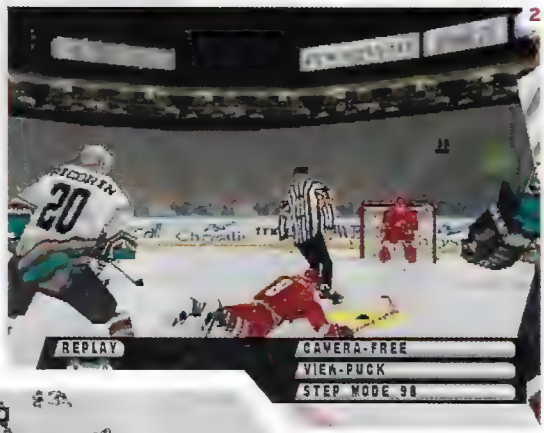
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7

Odličan RPG

8

Memory Card | Dual Shock Analog | Multi-Tap

PROIZVOĐAČ	Gremlin Interactive	ŽANR	sportska simulacija
IZDAVAČ	Gremlin Interactive	BROJ IGRAČA	1-4
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX, PC



[1] Sudac ponekad i zasmeta, a koliko su grafički detaljizirani dokazuje i zviždaljka u ruci [2-3] U odličnom replay modu odgledajte sve krasote koje ste upravo odigrali

Actua Ice Hockey 2

Gremlinovo drugo izdanje hokeja daleko je ispred prvijenca, no je li dovoljno dobar za konkurenciju, prosudite sami...

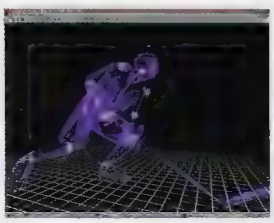
Slavlje nakon prvog gola. (Obratite pažnju na logotip Crazy Chickensa!)

Gol iz situacije s igračem manje

Svi znaju da je hokej najpopularniji u Americi i Kanadi, takva popularnost u Hrvatskoj je, po meni nezamisliva. Hokej se rado igra na konzolama (ili računalima), kako kod nas, tako i u cijelom svijetu. Glavni razlog tome je eksplozivnost i brzina same igre, a tu su i velike taktičke mogućnosti što ih pruža. Mislim da nijedan sport ne nudi mogućnost tako brzog preokreta igre kao hokej, a kako je većina igara na PSX-u bazirana upravo na takvoj brzini, on je idealan za kućnu zabavu.

Takvo su vjerojatno razmišljali i gremlinovci težeći učiniti hokej igrivim i dostupnim svim uzrastima, ali su pritom zaboravili na igrače koji očekuju realnu simulaciju hokeja. Možda sam malo prekritičan, ali od bilo koje sportske simulacije očekujem prije svega igrivost u pravom smislu riječi (realne kretnje i ponašanje sportaša na terenu) ili, da skratim, volim gledati pravi "televizijski prijenos". Iako takav osjećaj nisam doživio igrajući Actua Ice Hockey 2, ne mogu reći da igra nije dobra. Ali krenimo redom.

POMAKNI SE REALNO



Za potrebe animacije hokejaša pomogli su i igrači Sheffield Steelersa (osvajači B+H kupa i Premier League). Njihovi pokreti su "skinuti" pomoću Motion Analysis EVa sustema koji omogućuje postavljanje markera na pokretna mjesta pravog hokejaša te njihovo simultano snimanje iz različitih kuteva. Pomoću tih markera poslije je napravljen skeleton koji se kreće identično pravom hokejašu. Nako toga trebalo je samo nalijepiti teksture.

ČEGA SVE IMA...

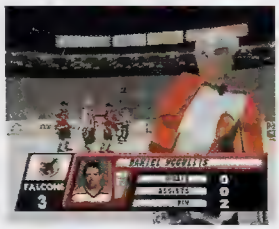
Actua Ice Hockey 2 sadrži bazu podataka od 770 igrača unutar 31 momčadi. Nažalost, igrači nemaju prava imena, ali oni koji više prate hokej prepoznat će one najpoznatije jer su svi originalno teksturirani. Isto vrijedi i za momčadi i njihove logotipove (među njima i meni najdraži Crazy Chickensi s fenomenalnim logotipom). Svaka momčad ima svoje karakteristike, a zaljubljenici statistika neće se razočarati. No, činjenica je da nedostatak originalne licence kvari malo dojam.

Možete vježbati, igrati prijateljske mečeve, turnire ili sezonu (punu ili skraćenu). Kod prijateljskog nadmetanja možete izabrati i arkadni mod igranja, gdje se teren smanjuje, a hokej dobiva novu dimenziju najbliže opisanu kao street hockey , što se meni nije svidjelo jer sve skupa izgleda pretijesno i manje igrivo od normalnog moda igranja.

Dužinom pritiska na tipku određujete jačinu šuta, a strelice oko igrača koji posjeduje pak određuju moguće smjerove dodavanja. Ovakav način kontrole se dokazao vrlo učinkovitim. Inače, možete izabrati između tri nivoa kvalitete dodavanja, te manualnu ili automatsku promjenu igrača. Postoje tri nivoa težine igranja, a da je tri sretan broj dokazuju i tri brzine igranja (kretanja paka) i tri veličine paka. Svaka čast gremlinovcima koji su se potrudili zadovoljiti svakoga po pitanju opcija. Grafika terena i hokejaša je odlična i detaljizirana, a rađena je u 3D engineu razvijenom za potrebe Actua Soccera 3. No, okoliš terena i publika su

OSNOVNI TERMINI U HOKEJU

ATTACKING ZONE	trećina igrališta od protivničkih vratnica sve do ruba neutralne zone
BREAKAWAY	kada igrač s pakom izbije sam ispred protivničkog vratara
BOARDING	"zakucavanje" protivnika u ogradu kada pak nije u blizini
CROSS CHECKING	zadržavanje protivničkog igrača palicom držeći je s obje ruke
DEFENDING ZONE	trećina igrališta između gol crte i ruba neutralne zone
DUMP PUCK	ispucavanje paka daleko iz obrambene zone
ELBOWING	"lakatiranje" protivnika
FACE OFF	podbacivanje paka
HIGH STICKING	kada igrač podigne palicu preko visine struka protivničkog igrača (opasna igra)
ICING	kada momčad koja se brani ispuca pak koji prijeđe preko centralne i gol crte te je dodirne nekog od suparničkih igrača
INTERFERENCE	ometanje igrača koji nema pak
LINE	igrači su podijeljeni u obrambenu i napadačku liniju (2 i 3 igrača)
NETMINDER	vratar
NEUTRAL ZONE	centralna zona između dvije plave crte
OFFSIDE	kada se pak doda iz neutralne ili obrambene zone izravno igraču u napadačkoj zoni (pak mora prvi prijeći napadačku crtu)
PENALTY	isključenje igrača (kada nepropisno spriječi protivnika koji je sam ispred vratara)
PENALTY BOX	ograđeno mjesto uz teren gdje isključeni igrači čekaju istek kaznenog vremena
POWERPLAY	kada jedna momčad ima više igrača na ledu od protivničke (npr. zbog isključenja)
PUCK FROZEN	kada je pak izvan sudačkog vidokruga duže vrijeme
SHORT-HANDED	kada jedna momčad igra sa manje od šest igrača na ledu
TRIPPING	kada igrač palicom blokira noge protivničkog igrača, rušeći ga



Igrači su grafički toliko dotjerani da ih možete prepoznati, a tijekom igre lako je pratiti njihovu statistiku

"skriveni" u mraku. Veliki je broj iskoristivih kamera u igri (meni osobno najdraža sideline wide koja nije postavljena kao default), a sve ćete ih odlično iskoristiti u vrlo dobrom replay modu. Inače, pak ostavlja dugi svijetleći trag, tako da vam nikad neće nestati iz vidokruga. Profesionalni hokejaši (Englezi!?) su posudili svoje kretnje za animaciju što realnijih pokreta. Također su pomogli oko izrade taktika i oko ponašanja cijele momčadi u obrani i napadu. Kompjutorska inteligencija je vrlo dobra, a svaku promjenu formacije (kojih je velik broj) osjetit ćete u samoj igri. Moguć je i trade igrača, ako niste sa nekim posebno zadovoljni. A ako vam se neki protivnički igrač posebno zamjeri, možete ga ozlijediti u borbi jedan na jedan, nakon čega ćete sigurno biti isključeni. Glazba u igri je odlična zaslugom grupe Mogwai i DJ Q.

I KAKO TO IZGLEDA...

Sve te mogućnosti taktiziranja i optimiziranja ovisno o samom korisniku izdižu Actua Ice Hockey 2 iznad prosjeka srednje kvalitetnih igara, a navest ću nekoliko nedorađenih stvari zbog kojih nije odlična. Inercija igrača i paka na ledu ponekad jednostavno nije dovoljno realna. Pak će se ponekad prebrzo usporiti kao da mu je trenje naglo pojačano. Igrači su odlično animirani, ali prijelazi između različitih pokreta su skokoviti (pokreti nisu usklađeni). Npr. ponekad se dogodi da između šprint i stojećeg položaja nema nijednog framea animacije, tako da on jednostavno "poskoči". Vratnice su prevelike (zašto?!), a komentator se prečesto ponavlja (Tony it's simple...You've got to shot to score...). Programeri se hvale vrlo pametnom publikom koja reagira na situaciju na terenu, ali istina je da ona zvuče nerealno, kao da nisu u dvorani. Zvučni efekti su u redu, ali melodije koje se puštaju u dvoranama mogle bi biti bolje.

Kao što sam već napisao, možda sam prekritičan, ali činjenica je da igrajući Actua Ice Hockeya 2, uza sve njene kvalitete, ne osjećam realnost koja bi me približila pravom hokej doživljaju, kakav osjećam igrajući recimo NHL' 99. Upravo je to razlog zašto sam ovako ocijenio igru. **Dario Zrno**

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6

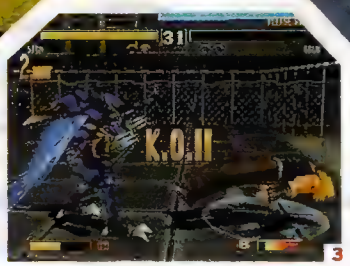
Glomazna, pomalo nedovršena sportska simulacija

7

[1] Sva svjetla su uperena prema događanjima na terenu, ostavljajući publiku u mraku [2] Ne čini li vam se da su vratnice prevelike (ili je vratar presitan) [3] Strelice vam označavaju moguće smjerove dodavanja, no tko će u ovoj situaciji dodati?

Memory Card Dual Shock Analog

PROIZVOĐAČ	Eighting/Raizing	ŽANR	Tučnjava
IZDAVAČ	Hudson Soft	BROJ IGRAČA	2 igrača
DATUM IZLASKA	svibanj '99.	PLATFORMA	PSX



[1] Stare hrvačke tehnike i ovdje mogu dobro poslužiti [2] Pričekaj trenutak, sad ću se ja u zvijer pretvoriti [3] Netko je rekao da kukci nisu jaki. Ovdje jesu i to poprilično.

Bloody Roar 2

U posljednje vrijeme svjedoci smo laganog zatišja na području tučnjava. Bloody Roar 2 sprema se razbiti tu tišinu

Ova je djevojka pravi izvor energije. Kroz tijelo joj teče struja, iz ruku ide vatra, a emitira i svjetlost.

Pojavivši se na tržištu, Bloody Roar je ubrzo postao naslov koji su kućni borci morali posjedovati. Mogli smo ga svrstati među najbolje PSX šore, uz Tekken i Bushido Blade. Borba i udarci odvijali su se iznimno brzo pa akcije i uzbuđenja nije nedostajalo. Izdavanjem novih i boljih igara svakodnevno se povećavaju standardi, stoga je pravi trenutak za izdavanje Bloody Roar nastavka.
BR vas stavlja u ulogu borca koji se može promijeni iz čovjeka u zvijer. Na to se veže priča o brojnim pokusima koje su vršeni na njemu, o zlostavljanjima u djetinjstvu, razlozima borbe.... Uglavnom, priča, nije nešto, ali se na nju, kao i u većini tučnjava, nećemo previše obazirati. Važno je samo jedno: vaš lik mora namlatiti ostale - to je glavni cilj i bit postojanja ove igre (kao i trošenje vašeg novca na nju).

ZVIJER U SRCU

Bloody Roar 2 zadržao je sve dobre stvari svog prethodnika. Tu se ponajprije misli na njegovu igrivost i brzinu. Borba se odvija kao i u svakoj drugoj tučnjavi. Dakle, dva protivnika, arena i borba dok jedan ne pobjedi. Ono što BR nudi u odnosu na ostale tučnjave je transformiranje vašeg borca u zvijer tijekom same borbe, čime on dobiva veću snagu i brzinu te lakše pobjeđuje protivnika. Normalno, kako nijedna strana ne bi bila oštećena, svaki se borac može transformirati u zvijer. Budući da igranje u zvjerskom obličju daje određenu prednost, postoji tzv "Beast meter" kojim je određeno možete li se transformirati u zvijer ili ne. "Beast meter" se ponaša i izgleda kao uobičajeni Energy bar, a količina energije na

ČOVJEK ILI ZVIJER?

Bloody Roar 2 uspješno nastavlja ono što je njegov prethodnik započeo, čak je otišao i malo naprijed. Ako tražite dobru tučnjavu, našli ste je. Ako tražite najbolju tučnjavu, onda se ipak odlučite za Tekken 3 i Bushido Blade 2. Iako možda nije dobar kao ove dvije, predstavlja odličan izbor koji vas sigurno neće razočarati.

[1] Krtica protiv čovjeka. Pitanje je tko će pobijediti. [2] Krtica pobjeđuje, i to knock outom.

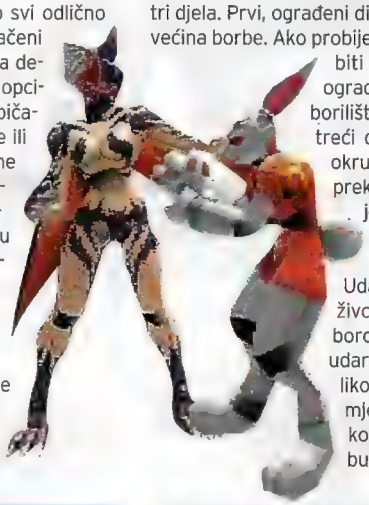
MNOŠTVO TOČKICA

Kako sam i u samoj recenziji spomenuo, igra izgleda odlično. Sve je napravljeno jako dobro - likovi, arene te ostali vizualni efekti koje ćete sretati tijekom borbe. Posebno dobro izgleda preobražaj vašeg lika u zvijer, jer se pritom koriste lijepi svjetlosni efekti, a moram spomenuti i mali vrlo lijepi potres koji nastaje u tom trenutku. Igra nudi i mogućnost promjene rezolucije igranja. Od niskih 320x240 do vrlo visokih 640x480. Optimalna rezolucija je 512x480, prije svega zbog najbolje preglednosti. Inače igra se vrti u velikom broju fps-a pri svakoj rezoluciji, pa se i u najvišoj odvija iznimno glatko.

[1] Preobražaj u kukca je upravo počeo. Ima li to kakve veze sa Kafkom? [2] Pri korištenju svjetlosnih efekata ovdje su uzeli u obzir uzrečicu "Što više, to bolje." [3] Ovaj udarac je toliko jak da je izazvao eksploziju.

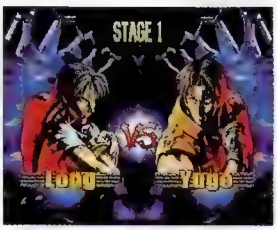
Transformiravši se u zvijer, postajete jači i brži nego ikada

njemu se povećava ili smanjuje ovisno o borbi. Kad se smanji ispod određene količine, vaš se borac vraća u oblik čovjeka. Upravljanje borcem ostalo je jednostavno kao i prije; imate jedan gumb za udarac rukom, jedan za udarac nogom, za transformiranje u zvijer i za hvatanje. Njihovim brzim kombinacijama izvodit će se odlični i efektni komboi. Borci raspolažu različitim udarcima, koje trebate "naučiti" prije nego što počnu razbijati sve što se kreće. Igra se ne može pohvaliti velikim brojem likova (deset ih je), ali su zato svi odlično napravljeni i zanimljivi za igranje. Neki su prebačeni iz prvog djela, no ima i nekoliko novih. Ova igra debelo prednjači u odnosu na ostale šore svojim opcijama koje ovdje možete podešavati. Osim uobičajenih, poput podešavanja trajanja borbe, težine ili zvuka, postoje i one koje nude neke posebne pogodnosti - to su mogućnost probijanja ograda arene, određivanje nekih fizičkih karakteristika vezanih uz borce i jedna koja je za svaku pohvalu, uključivanje/isključivanje krvi za vrijeme borbi čime ova igra gubi na brutalnosti, ali je i oni mlađi mogu igrati (uključivanjem te opcije, svi željni nešto brutalnijeg ugođaja doći će na svoje). Spomenute opcije nisu vam dostupne na početku igre nego tek kad završite određene modove igre s određenim borcima. Treba spomenuti da u Options izborniku postoji opcija koja vam omogućuje pregledavanje filmova i slika na CD-u. Znači, stotinjak sličica i pet odlično animiranih filmova mogu vam uljepšati vrijeme između borbi. Te iste slike i filmovi pratit će vas u Story modu igre objašnjavajući vam radnju.



ČOVJEK U DUŠI

Prvi je dio bio popularan i zbog odlične tehničke izvedbe. Novi nastavak je u tom pogledu još bolji. Visoka rezolucija, odlična grafika i odvijanje pri 60 fps-a jamstvo su da će vizualni dojam biti odličan. Likovi su malo detaljnije napravljeni i koriste bolje teksture. O njihovoj animiranosti ne treba previše govoriti, dovoljno je reći da je odlična. Druga odlična stvar su 3d arene u kojima se borite sastavljene uglavnom od tri djela. Prvi, ograđeni dio, prostor je na kojem će se odvijati većina borbe. Ako probijete ogradu vašim protivnikom (mora biti uključena mogućnost probijanja ograde), završit ćete na vanjskom dijelu borilišta i ondje nastaviti borbu. Posljednji, treći dio, odnosi se na duboku rupu što okružuje arenu, a borba se automatski prekida ako protivnika bacite ondje. To je i jedan od načina za uspješno okončavanje borbe. Na odličnu grafiku nadovezuje se i vrlo dobar zvuk. Udarci se odlično čuju, jedino zna ići na živce ponavljanje nekih urlika što ih borci uzvikuju izvodeći neki specijalni udarac kao i krikovi što ih ispuštaju prilikom pogibije. To su ujedno i jedine zamjerke vezane za zvuk. Glazba je također dobra i odlično se uklapa u borbu. ⊗**Hrvoje Herceg**

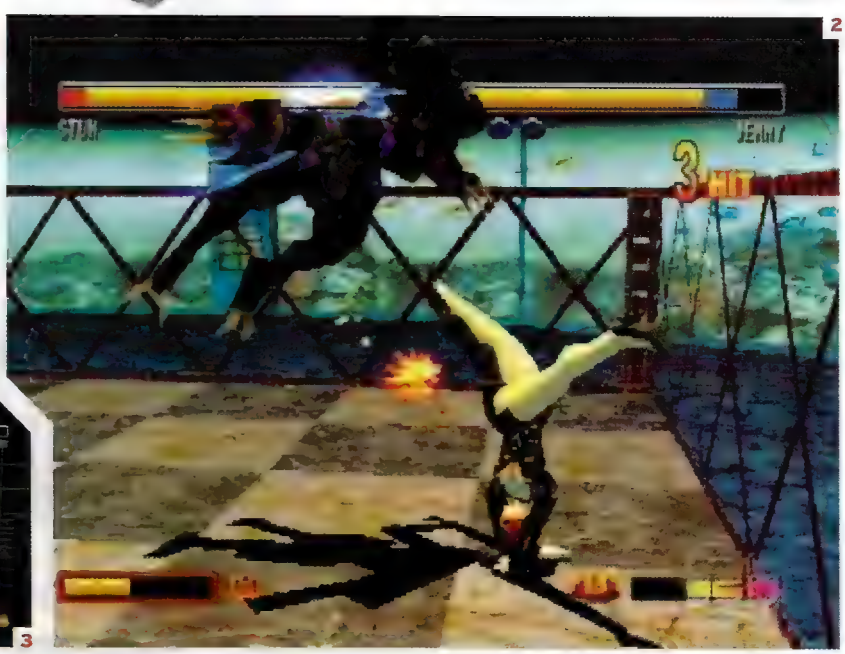


Long the Tiger vs Yugo the Wolf

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5

Brza 3D tučnjava, sa zanimljivim likovima i arenama

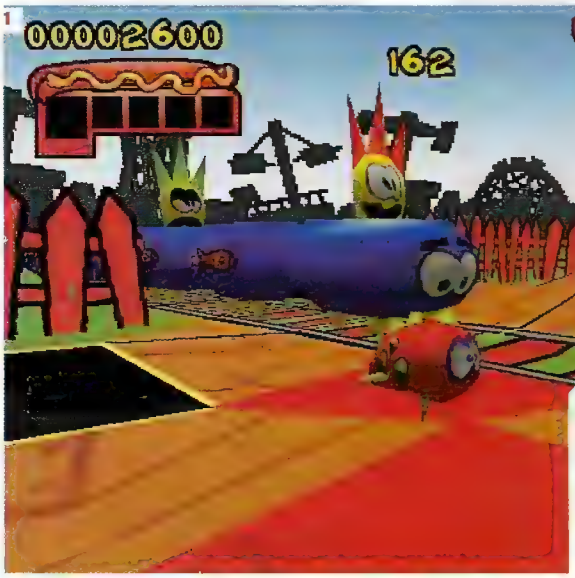
8

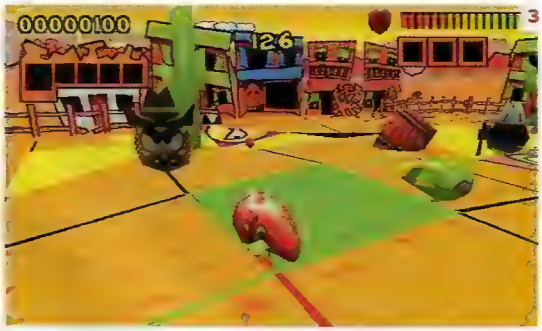


[1] Još koji ovakav udarac i ideš u vječna lovišta. [2] Mister kukac, uskoro ću te zalijepiti nogom za ogradu. [3] Bum! Tras! Puf! Pljus! Podrezat ću ja tebi ta krila.

Memory Card Dual Shock Analog

PROIZVOĐAČ	The Code Monkeys	ŽANR	Puzzle
IZDAVAČ	SCI	BROJ IGRAČA	2
DATUM IZLASKA	ožujak '99. (PAL)	PLATFORMA	PSX



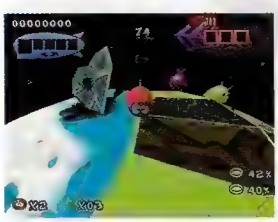


[1] The Theme Park's vlakić vam je stalna prijetnja [2] Bježite dok vam je tlo sigurno pod nogama [3] Divlji zapad i legendarni Wyatt Earp [4] Sve skupa izgleda šareno

Live Wire

Ako ste se zaželjeli prave razbibrige, ovo je igra koju preporučujem za tulume!

I groblje može biti veselo

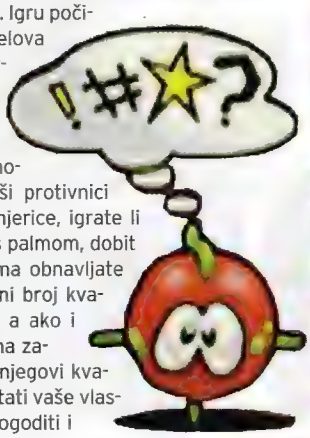


Svemir i Divlji zapad neki su od nivoa

Iako na prvi pogled djeluje kao puzzle, Live Wire je igra koja sadrži elemente logičke arkade. Uvodna animacija vodi vas u svijet u kojem žive stvorenja poput štrumfova ili snorkica i beskrajno se zabavljaju. Na vama je da izaberete neko od njih i priključite se zabavi.

Pravila igre su jednostavna, a cilj je zauzimanje kvadrata međusobno odijeljenih crtama kojima se krećete po trodimenzionalnoj ploči koja nije uvijek ravna. Ako kvadrat potpuno obiđete, on postaje vaš. Da napredovanje ne bi bilo jednostavno, svaki od nivoa ima čuvare i prepreke koji vam otežavaju put.

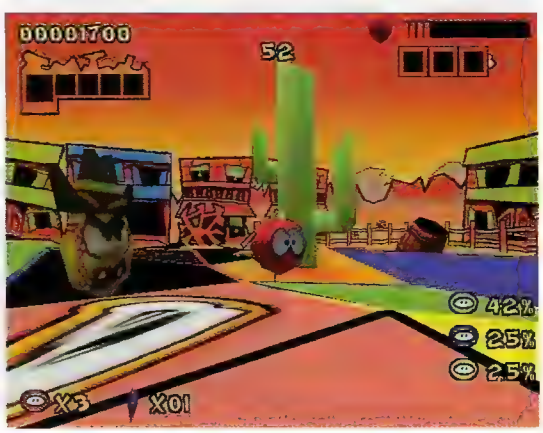
Prije nego počnete igru namjestite opcije brzine i težine i izaberite svog predstavnika koji izgleda poput patlidžana s očima. Možete mu mijenjati frizuru i boju ili mu dodati naušnice da izgleda opakije. Broj protivnika može biti od jednog do tri, što samu igru čini interesantnijom i zabavnijom. Iako izgledaju slatko i bezopasno, neki mogu biti jako zločesti, a na vama je da namještanjem opcije težine odredite kolika je njihova "zloća". Igru počinjete izabravši neki od dijelova njihovog svijeta (plaža, Divlji zapad, groblje i sl.) koje morate sve obići da biste napredovali u igri. Sve što vi napravite ili dobijete, mogu napraviti i dobiti i vaši protivnici stoga je brzina bitna. Primjerice, igrate li na plaži i obiđete kvadrat s palmom, dobit ćete kokosove orahe kojima obnavljate energiju. Zauzevši određeni broj kvadrata, dobivate zastavicu, a ako i neki od vaših protivnika ima zastavicu, obiđite je i svi će njegovi kvadrati dobiti vašu boju i postati vaše vlasništvo. No, isto se može dogoditi i



Proći će nako vrijeme prije nego što se naviknete na vrlo žive boje!

vama. Vlasništvo kvadrata izraženo vam je u donjem lijevom kutu ekrana u postocima koji se po isteku vremena preračunavaju u bodove - samo ako ste bili prvi ili drugi prelazite na sljedeći nivo (na višim nivoima ploča vam dobiva brežuljke i katove i još neke likove koji vam dodatno otežavaju igru).

Kontrola je jednostavna, podržana "dual shockom". Kamera može biti iz prvog ili trećeg lica s mogućnošću zumiranja i okretanja cijele ploče. Grafika same igre je vrlo dobra mada će vam vjerojatno trebati vremena da se priviknete na vrlo žive boje. Što se zvukova tiče, oni doprinose doživljaju igre, ali glazba je ta koja će vas natjerati da zaigrate. **Ivan Pecigoš**



IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	9

Zgodna razbibriga za ljubitelje logičkih igara - ne očekujte previše!

8

Nagradna Igra 1

PlayStation

ALGORITAM

PSX

Odgovori na naše super teško pitanje i osvoji:

Koji se Sonyjev kontroler TRESE

1x nagrada
Sony Dual Shock

2x nagrada
PlayStation
T-shirt

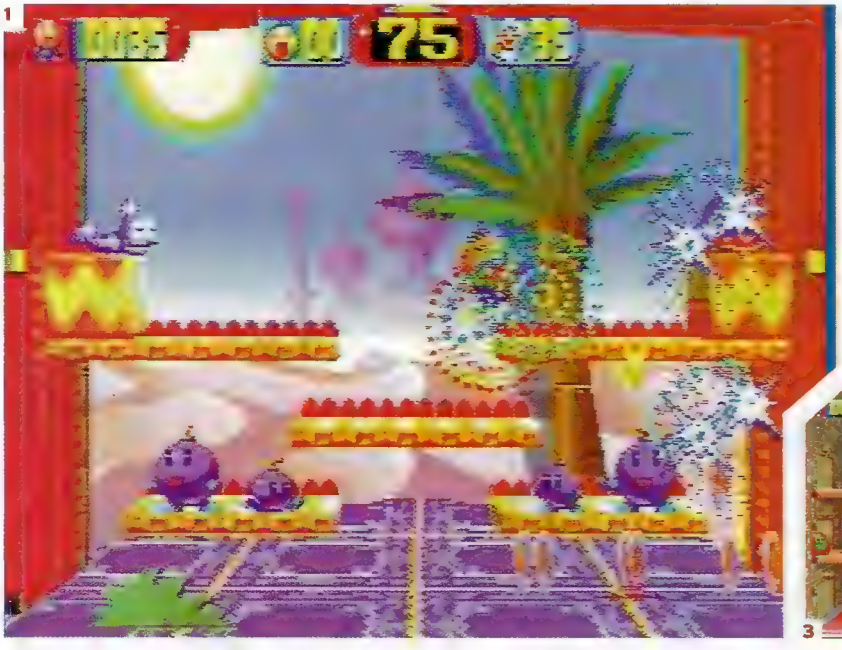
3x nagrada
PlayStation
torba

Dopisnicu s točnim odgovorom i izrezanim kuponom pošaljite do 05. lipnja na adresu:
"JANUS-PRESS",
Petrinjska 11/4
10000 Zagreb
s naznakom:
"Za Algoritam PSX N.I."

Nagradna Igra ALGORITAM PSX 3

Memory Card Dual Shock

PROIZVOĐAČ	Irem Software engineering inc.	ŽANR	logička
IZDAVAČ	JVC	BROJ IGRAČA	1-2
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX



[1] Velike bombe uzrokuju velike eksplozije, pa obavezno proračunajte koliko će eksplozija biti da ne bi sami eksplodirali [2] Bombe pred eksplozijom uzrokuju paničnо stanje u prvim i ostalim redovima [3] Yoyo Neprobavljivi

Yoyo's Puzzle Park

Stigla je igra koja vas definitivno neće ostaviti ravnodušnima - plakat ćete od muke...

Šareni svijet malog Yoye i njegovih neprijatelja

Svakih dvadesetak sekundi slika se okreće, a vi mijenjate smjer kretanja

Dan prije nego li mi je "naređeno" da obradim Yoyu, posve slučajno posudila sam u igraonici baš tu igru - uključila je i isključila. K'o za vraga, baš me ona morala snaći i sad se mučim s nečim što me izluđuje (kod mene, čini se, ne pali ona stara: što se mora nije teško). Upregnete li vašu moć asocijacije, možda dođete do zaključka da je riječ o jednoj modernoj, japanskoj verziji Bombermana, a možda vam i drugi niz ideja doluta do svijesti, npr. demolirati konzolu.

Krenimo: vi ste Yoyo koji prolazi kroz nebrojeno nivoa, skviči i trčkara, aktivira bombe skokom na njih ili pucajući u njih i na neke svoje načine mami protivnike do aktiviranih bombi, a nivoi prolaze li prolaze, a vi ste sve luđi i luđi. Putem se pojavljuju različita pomagala, poput letećih tanjura ili gusaka, omogućavajući vam da nekontrolirano letite ekranom.

Igrate li udvoje, cilj je raznijeti suigrača, no, prije će vam vrijeme isteći nego što jedan drugoga uvjerite da treba čekati (Godota) pokraj aktivirane bombe. Kad se to dogodi, s dna ekrana kreće struja s vidljivo fatalnom namjerom da spali jednog od vas. Onaj koji prije skoči (ili poleti) taj dobiva plus, tj. ne pogiba.

Igra me vratila u djetinjstvo kada sam preko kazića učitavala igre na ZX Spectrumu. Onda me ništa učitano nije moglo razočarati...

Eh, sad, grafika... Likova je uistinu mnogo - kao da vam je cilj eliminirati sve aktere svih sličnih japanskih igrica - i koliko god mi se igra ne sviđala, oni zrače nekom dozom nevinosti i simpatije. Čak mi je žao i neprijatelja koji je upravo stao pokraj aktivirane bombe i očito postao svjestan da neće stići pobjeći jer se vidno uznemirio, a i okice su mu postale veće. Da, žao mi ga je, ali to ne može izvući lošu igru.

Još o grafici - boje su sve tu (od miš-metalik do kaki), ali ona stara poslovica ne prolazi - od viška glava ovdje bome boli.

Eto, ili sam dan prije stvorila nepremostivu averziju prema igri ili ona stvarno nije dobra. A opet, tko sam ja da javno sudim o trudu 50-ak ljudi neke kompanije? Najbolje da procijenite sami. Imajte na umu da je moja ocjena malo veća nego što je igra stvarno zaslužuje. **Nevenka Šalat**

IGRIVOST	2
ORIGINALNOST	4

Kod toliko dobrih, vrlo dobrih i odličnih igara ovog i drugih žanrova, Yoyo je jednostavno zalutao...

3

PREVRTLJIVOST?

Svaki lik ima svoje crte ličnosti. Ne ginu svi odmah nakon eksplozije, neki će onako zapaljeni sumanuto trčati ekranom. Stoga se, prije nego eksplodiraju, pokušajte negdje skloniti (najbolje je popeti se na jednu od platformica na ekranu).

Nagradna Igra 2

OSVOJI

CONTINUUM

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER
ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

SHOCKHAMMER

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

NAGRADNO PITANJE

Navedite nazive sva 4 programibilna Thrustmaster Gamepada za PC i Playstation!

Dopisnicu s točnim odgovorima i izrezanim kuponom pošalji do **05. lipnja** na adresu:
Janus-Press, Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

PlayStation

THRUSTMASTER

- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat**
  više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion**
  za Autofire funkciju
- **jednostavno savršen dizajn**

Nagradna Igra 2 PSX 3
SHOCKHAMMER

Za pretplatu postoji 5 valjanih razloga

1 Uvijek ste u **središtu** zbivanja

2 **Osiguran primjerak.** Rasprodano? Kiosk je daleko? Uvijek ga zaboravite kupiti?

3 Dolazi na **kućnu adresu**. Novi broj vas čeka, uvijek na vrijeme i prije drugih.

4 **Nagradne igre** samo za pretplatnike.

5 **Ušteda prilikom kupnje.** Uskoro za sve pretplatnike **PSX KARTICA** za kupovinu s popustom!

PSX

Kupon za pretplatu

○ **6 BROJEVA** 90 kn

○ **12 BROJEVA** 180 kn

Način plaćanja

☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)

☐ kreditnom karticom

- ☐ **American Express**
- ☐ **Diners Club**
- ☐ **Eurocard MasterCard**
- ☐ **Visa**

broj kartice ..... kartica vrijedi do .....

☐ uplatom na žiro račun 30105-603-42905

svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Petrinjska 11, Zagreb

u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

tel/fax .....

JMBG / matični broj tvrtke .....

datum ..... potpis .....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

Što poklanjamo ovog mjeseca

2 pretplatnika imaju priliku postati vlasnicima vrlo vrijednih nagrada!

Pretplati se do **5. lipnja** 1999. i osvoji

nevjerojatan

RIDGE RACER TYPE 4™

unikatni i vrlo luksuzni primjerak igre koji ne možeš nigdje kupiti

ili

originalni RIDGE RACER TYPE 4™ T-shirt

UNIVERSAL
PHOTO & VIDEO

Zagreb, Primorska 31
tel/fax: 01/37 75 433
universal-foto-video@zg.tel.hr
www.video-universal.hr

SAMO KOD NAS MOŽETE POSUDITI

ORIGINALE

DVD VIDEO

PlayStation

AGFA FOTOMAT

OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZELOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; Fax.: +385 1 4660-317

VELEPRODAJA AGFA FOTOMATERIJALA

- LABORATORIJSKI POTROŠNI MATERIJAL TECHNOTAPE
- FILMOVI SVIH PROIZVOĐAČA (AGFA, KODAK, KONICA I FUJI)
- SONY BATERIJE, AUDIO I VIDEO KAZETE
- ZASTUPNIK YASHICA I SAMSUNG FOTOAPARATA
- DIGITALNE KAMERE
- OKVIRI, ALBUMI, TORBICE ZA FOTOAPARATE
- PROFESIONALNI FILMOVI COLOR I C/B
- RASVJETA ZA STUDIJSKA SNIMANJA
- STROJEVI NOVI I RABLJENI - LEASING NA 3 GODINE

Sve na jednom mjestu uz odgovarajuće parkiralište

FOTO BADROV

PROIZVOĐAČ	Universal Stuidos Int.	ŽANR	utrka
IZDAVAČ	Blue Shift	BROJ IGRAČA	1-4 splitscreen
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX, PC

Memory Card

Dual Shock / Analog

[1] Priznajem da je ovo brži način za silaženje niza stube [2] "Nose Grind" - u prijevodu "struganje nosa" - nazivi trikova će onima koji ne poznaju ovaj sport biti pomalo čudni.

Street Skater

Electronic Arts se gura u svaki sport pa se tako ugurao i u skateboard!

Uz ovu odličnu simulaciju skateboarda neki će provesti nekoliko dana, a neki samo jedno nedjeljno poslijepodne, koliko će biti potrebno da im igra dosadi i da je bace u zapećak.

Čim stavite CD, pojavljuje se ime Electronic Artsa, što u meni odmah izaziva ljutnju - ti dečki iz EA-e baš žele nametnuti svoju vladavinu na igraćem tržištu, što im, priznajem, i uspijeva. Potom slijedi odlična animacija s još boljom glazbenom podlogom, kako i dolikuje uvodnim animacijama igara koje izdaje EA. Igru možete u cijelosti (govor spikera i obavijesti na zaslonu) pratiti na tri "svjetska" jezika: engleskom, francuskom ili njemačkom. Biram, naravno, engleski iako i francuski i njemački super zvuče. Izaberete li opciju Street tour, bit će vam ponuđena četiri natjecatelja: dva frajera, T.J. i Jerry, zgodna Ginger i malac po imenu Frankie. Možete im mijenjati boju odjeće iako je meni osobno Jerry stvarno cool odjeven. Izabravši natjecatelja, birate i crtež na svom skateboardu. Energičniji skok, skretanje, maksimalna brzina i ubrzanje karakteristike su po kojima se međusobno razlikuju natjecatelji. Poslije uspješno provezene staze na kojoj morate prikupiti određeni broj bodova dobivate i četiri bonus boda pomoću kojih poboljšavate navedene karakteristike natjecatelja. U ovoj igri, utrkujući se s vremenom, preskačete skakaonice izvodeći najbolje i najvještije skokove a oni najbolji donosi najviše bodova. I kad skočite na neku ogradu nastavivši "strugati" po njoj, dobivate bodove. Igra u kojoj skupljate bodove ima samo tri prvenstvene staze koje prolaze New Yorkom, Los Angelesom i Tokijom i tri "bonus" staze gdje u opciji Free skate morate samo obarati postavljene rekorde. Nekima će i to biti dovoljno jer, kad jednom prođete te staze i ponovno ih zaigrate, očekuju vas ceste kojima prije niste mogli proći, gdje morate skupiti još više bodova u još kraćem vremenu. Osim toga, nakon svake vožnje možete, ako želite, pogledati "replay" snimku (što je sada ionako uobičajeno u simulacijama sportova) iz drugih kutova gledanja.

[Zabava samo za skatere]

Ova igra ima dobru grafiku i odličnu podršku za Dual Shock. Mnogima će se vjerojatno svidjeti zbog dobre realnosti, a neki će se i zaljubiti u ovaj sport (u "pravi", ne u kompjutorski).

OSOBNO MIŠLJENJE

Neki će možda uživati u realističnosti "novog sporta" koju pruža ova igra unatoč njenim manama (premalo staza, premalo kontrola za izvođenje trikova i prejednostavnost). Ipak, radije kupite nešto drugo iz EA-ove ponude, primjerice Fifu 99, ako je još nemate.

Street Skater je ipak samo još jedna u nizu sportskih simulacija pristiglih iz Electronic Artsa. **Krešimir Caba**

Jest da je izbor igrača mali, ali izgledaju cooooool.

Kako je board često u zraku dok izvodite trikove, važno je i što je nacrtano odozdola.

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	7

Iako dobro napravljena, ovu igru nećete igrati duže od jednog dana.

6

HARDVER
SOFTVER

CONTINUUM

MULTIMEDIJA
DIZAJN

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3, 10000 Zagreb
tel/fax:01/427-125, tel:01/428-366
http://www.continuum.hr, E-mail: info@continuum.hr

THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku

puna brzina, puna kontrola

Formula 1, Formula Sprint, Formula RacePro - vrhunski volani s pedalama za PC, PlayStation i Nintendo 64

gospodari neba

Top Gun, Millenium 3D, F-16, F-22 Pro joystici i flight control sistemi

jednostavno smrtonosno

NAJNOVIJE!! FragMaster specijalni kontroler za FPS igre

PROMOTIVNA PRODAJA

pomaknite granice mogućeg

Rage 3D, Fusion, Premier, ShockHammer - programabilni gamepadi za PC i PlayStation

TRAŽIMO ThrustMaster DILERE ZA HRVATSKU I BiH!

KBZ ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
dođite ili nazovite svakodnevno od 9 - 17 sati

HAWK
VRHUNSKI
AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA

Kompletna ponuda auto akustike...

Pioneer SONY
KENWOOD ALPINE macAudio

Na sve auto radio kasetofone, CD tunere, CD changere, i mini diskove kupljene kod nas imate BESPLATNU MONTAŽU!

KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele...

SONY

SILNICA
OVLAŠTENI SERVIS ZA HRVATSKU

PlayStation

SILNICA d.o.o.
HR / 10000 Zagreb
Medveščak 67
Tel/fax:
01/4666 888
E-mail:
silnica@zg.tel.hr

ovlašteni servis i prodaja
SONY
HI-FI, GSM, TV i VIDEO uređaja

SONY

PROIZVOĐAČ	Radical Entertainment	ŽANR	Razno
IZDAVAČ	Sony Comp. Ent.	BROJ IGRAČA	1-4
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX

Memory Card | Dual Shock Analog | Multi-Tap

[1] Dinamična ekipa na okupu. Nedostaju nam još neki članovi koji su na godišnjem. [2] Kad te ulovim, dobit ćeš po frnjokli [3] Plesna skupina Tihane Škrinjarić, poznata po svojim ekstravagantnim kostimima, u emisiji "Šesti element"

Blood Lines

Tipična igra za PSX - brzina i šora protkane tehno ritmom u 3-D omotu

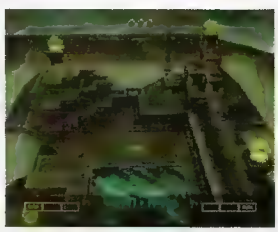
Koliko se god činile idealne za kompjutorski medij, futurističke igre nisu nikada polučile neki veći uspjeh. Možda odgovor leži u njihovoj nerazumljivosti - potrebno je zapamtiti i primjenjivati mnogo novih pravila - a možda i zato što ljudi teže prihvaćaju nove stvari. Stvar je prestiža pobijediti prijatelja u nogometu ili košarci. Pobjeda u izmišljenom nogaču s golovima na oblacima i igračima koji na leđima nose jet-packove neće nikada imati istu težinu. Zato su u Radical Entertainmentu imali težak zadatak napraviti igru koja će donijeti nešto novo, dobro izgledati, moderno zvučati i ... biti igriva - taj nam je magični pojam ipak najvažniji za uživanje u igri. Čini se da su se dobro potrudili kada je moćni Sony stao iza njih i objavio igru. A Sony uvijek igra na sigurno.

Strpavši disk u svoju sivu kutijicu, imao sam osjećaj da se igra tri dana teli pri učitavanju. Nažalost, taj osjećaj je i ostao. Pišemo prvi minus. Odgledavši kako se tri kružića miču pri loadanju, zabljesnula nas je animacija. Nije da baš cure sline, ali je vrlo dobro i korektno odrađeno. Upoznajemo se s junacima koji trče i skaču po čudnim arenama. Pa onda još jeeeeedno učitavanje i eto nas u glavnom izborniku. Tu je standardni arkadni mod, challenge i vs mod, tutorial (obavezno proučiti), timska borba (ohoho!) i opcije za konfiguraciju. Na početku nam je ponuđen izbor od sedam likova, a osvojiti se mogu najmanje još tri. Pogledajte ih, počujte i krenite u bitku. Ako se ne želite tući protiv kompjutora, pozovite četiri frenda i spojite multitap. Mogući su i turniri do osam igrača. Pišemo malo veći plus. A sada... igra. Srećom, nećemo ispasti totalni tupčići. Vrlo brzo smo shvatili sve fore. Cilj je na samom početku proći kroz najbliži marker i steći "control", što će se vidjeti po auri koja blista oko vašeg tijela. Kada prođemo kroz većinu markera i označimo ih svojom bojom, dobili smo rundu (piva?). Naravno, drugi će vas igrač onemogućavati u tome, natjerati vas i pucati po vama, a kada vas uhvati, napucat će vas i oduzeti auru uz duhovit komentar. Jednom riječju, brza i frenetična ludnica. Svaka čast igračima koji prijeđu svih deset nivoa jer - igra nije nimalo laka. Arene su jako dobro napravljene u kombinaciji izometrijskog i 3D pogleda. Često ćete promašiti željeni cilj pri skakanju jer brzina i preglednost ne idu skupa. Ali u tome i jest sva čar, zar ne? Naravno, pravi će se maheri pomučiti i uspjeti osvojiti ovaj ludi turnir. Tek u vs modu prave čari dolaze do izražaja gdje ćemo se napucavati s prijateljima do mile volje. Pravo otkrovenje nastaje uključenjem multitapa, što nismo imali prilike doživjeti, ali mora da je zabavno. Grafički zahtjevi ovakvog tipa igara i nisu veliki pa je sve dobro skrpano te likovi ne prolaze kroz stijene ili jedni kroz druge. Glazba je u svakoj areni posebna; koliko je god tehnoizirana, udara dobar tempo i pumpa adrenalin u naše žile. Komentari likova su priča za sebe i još nam zornije dočaravaju atmosferu bespoštednog obračuna.

Nova futuristična igra za nove naraštaje i generaciju koja raste

Blood Lines ne ostavlja dojam lako potrošive robe. Sumanuta brzina i težina protivnika zadržat će vas duže vrijeme u igri. Budući da je križanac logičkog, arkadnog i prebijemtenabijemte žanra, nema reference s kojom bismo je uspoređivali, što joj daje neke prednosti i pravo na mane kojih, srećom, nema previše. Dušu dala za one koji žele na brzinu ispucati višak hormona. Pa ako ste takvi...⊗**Danijel Reškovac**

Ovako to izgleda u samoj igri. Pazite na doskok!



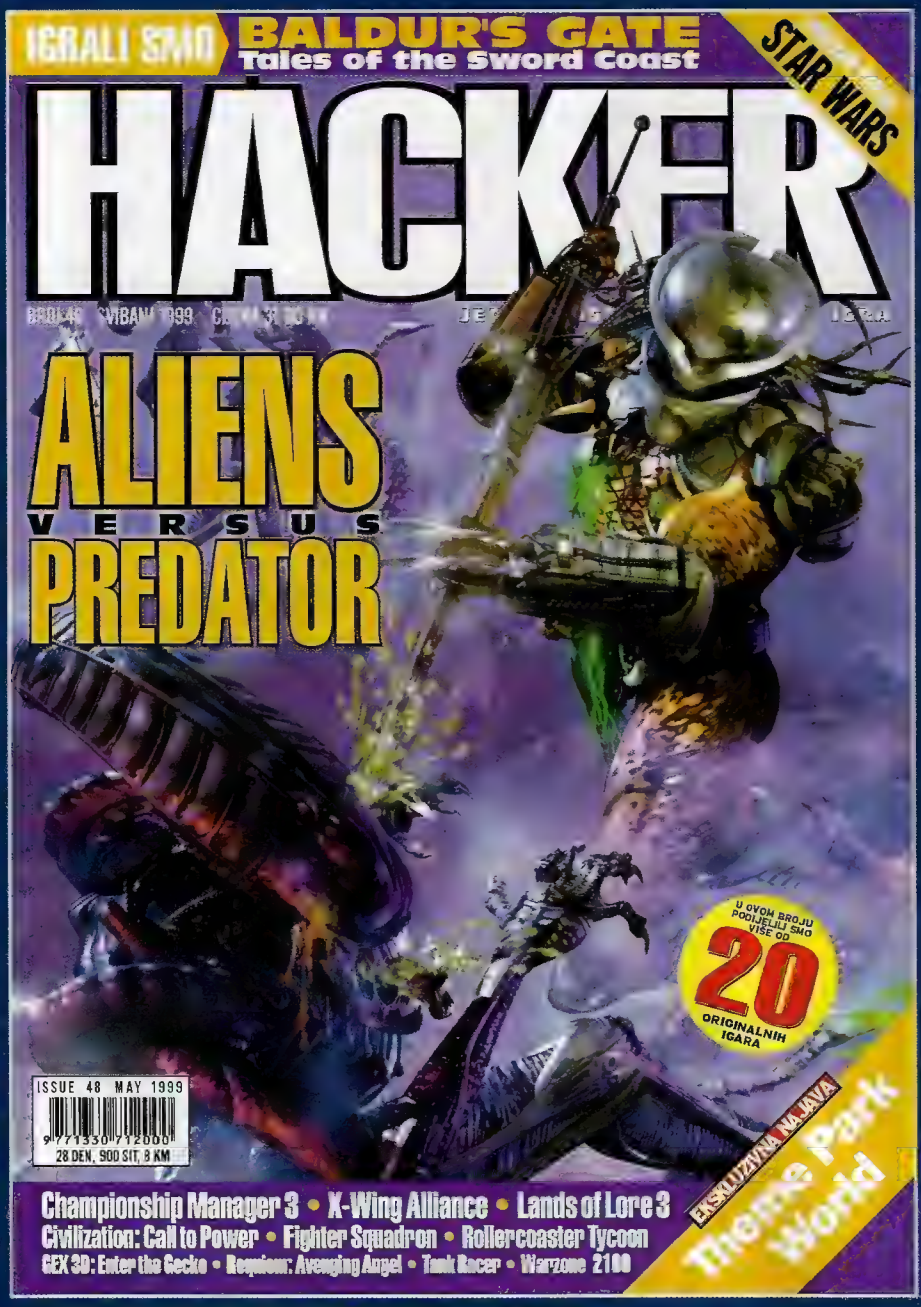
Svaki nivo je sve ljepši i, treba li reći, teži...

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	8

Kombinacija žanrova za ljubitelje brzine

8

NA SVIM KIOSCIMA!



ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE NA 116 STRANICA DONOSI BROJNE RECENZIJE IGARA ZA PC I PLAYSTATION

PSX INFO
DONOSI VIJESTI O

WARPATH: JURASSIC PARK
WWF ATTITUDE
XENA: WARRIOR PRINCESS
APE ESCAPE
BUGS BUNNY: LOST IN TIME

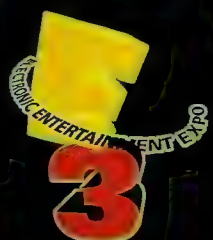
POSEBAN PRILOG
STAR WARS

NAJAVE
THEME PARK WORLD
HOMEWORLD

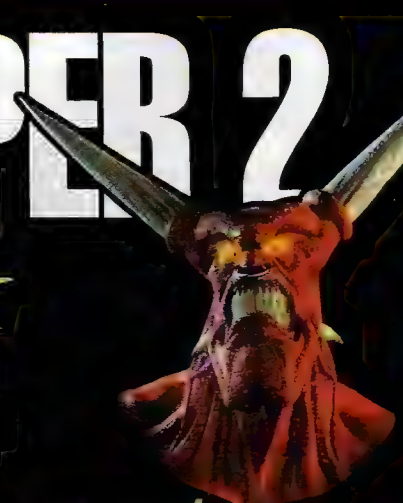
U IDUĆEM BROJU

DUNGEON KEEPER 2

SUPER TEST IGRAĆIH PALICA



SPECIAL REPORT
OPSEŽNI PRIKAZ NOVITETA PRIKAZANIH NA E3



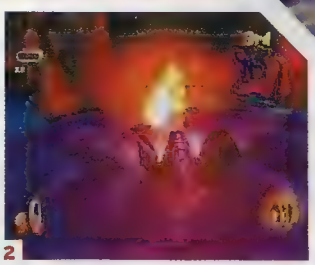
KAKO JE DOBRO BITI ...O

NOVI BROJ U PRODAJI VEĆ 31. SVIBNJA

PROIZVOĐAČ	Player 1	ŽANR	3D borba / simulacija
IZDAVAČ	ASC Games	BROJ IGRAČA	Split screen i link kable - do 4 igrača
DATUM IZLASKA	u prodaji (PAL)	PLATFORMA	PSX

Memory Card · Dual Shock · Link Cable

1


2

3

[1] Žuta će vas strelica usmjeriti ako se izgubite kada se utrka pretvori u bitku [2] Za Svjetlosnih efekata koliko ti srce želi [3] Arene u kojima se borite prepune su raznolikih objekata - od jednostavnih kipova do vlakova koji voze preko nasipa u vodi

Dead in the Water

Turnir u kojem se borite u svojim strojevima dok ne ostane samo jedan u areni - zvuči poznato? Dead In The Water donosi i više od toga.

Ideja je stara koliko i Playstation, ali je izvođenje novo i dobro. Zaboravite načas jednostavnu priču o turniru u kojem preživljava samo pobjednik i pogledajte u dubinu ove igre, jamčim da ćete naći nešto vrijedno igranja. Ne vjerujem da itko tko ima Playstation nije barem jednom vidio, ako ne i igrao, Twisted Metal (1,2 ili 3), Vigilante 8, Rogue Trip ili neki od sličnih naslova. Igre u kojima svojim borbenim vozilima po različitim arenama uništavate slično oboružane protivnike vrlo su popularne kako u igraonicama, tako i kod kuće na TV ekranima. Dead in the Water je varijacija na istu temu, samo što se ovaj put bore brodovi, a ne automobili.

RAZNESI ILI PRESTIGNI

I dok su sve igre s kojima ga možemo uspoređivati nudile samo jednostavnu borbu, DITW postavlja pred nas izbor - borba ili utrka. Odaberete li borbu - sve je jasno, cilj je ostati jedini preživjeli. Utrka, pak, pruža kombinirano uzbuđenje jurnjave i pucačine dok pokušavate na bilo koji način biti onaj čiji će brodić prvi proći kroz cilj - jednostavnim prestizanjem svih natjecatelja ili potapanjem istih raznolikim naoružanjem. Kao da dvije igre u jednoj (i to obje vrlo dobre, a ne napola dorađene kreacije) nisu dosta, DITW ima još aduta kojima će privući igrača. Ovaj put postoji dodatni motiv za pobjedu u svakoj borbi - novčana nagrada za prvo, drugo i treće mjesto. Ovako zarađenim novcem nadograđujete svoj brodić - kupujete brži motor, bolji oklop i slične dijelove - oblikujući tako borbeni stroj po svom izboru. Naravno, i u trkama zarađujete novac. Dok ćete svoj brod za borbu vjerojatno čvrsto oklopiti i dobro naoružati, trkaćem ćete gliseru radije kupiti brži motor i skratiti mu ubrzanje. Tako opremljene brodiće možete snimiti na memory card i poslije se njima boriti ili utrkivati protiv prijatelja na horizontalno ili vertikalno podijeljenom ekranu, a imate li link kabel, čak četvorica mogu sudjelovati u takvim natjecanjima.

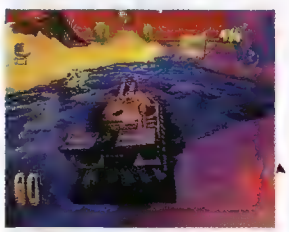
[Ovako realan prikaz vode nisam još vidio ni u jednoj PSX igri]

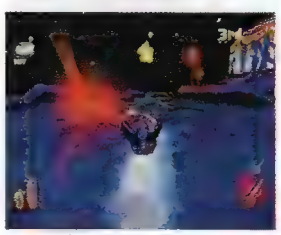
U svakom slučaju, DITW nudi more igrivosti, no tu ne prestaju njegove kvalitete. Grafički vrlo lijep, s šarenim detaljnim brodićima koji u daljini nestaju u magli (zgodan način za skrivanje pop-upa), DITW u sebi skriva pravi biser za oči - prekrasne efekte vode. More po kojem vozite plavo je koliko i Jadransko, a kada u nj padne neka bomba, voda prši u zrak kao kad djeca bacaju kamenje. Neka od oružja koja imate stvaraju plimne valove ili virove koji proizvode još ljepše efekte koje, nažalost, ne možete u punom sjaju vidjeti na ovim slikama.

Zvučna podrška igri nimalo ne zaostaje za grafičkim dijelom. Cijelo vrijeme prate vas brzi rock ritmovi koji izvrsno pašu uz kvalitetne zvukove eksplozija. Svaki borac ima svoje uzvike kojima će vas pozdraviti ili opsovati, ovisno o tome jeste li ga pogodili ili promašili i je li on isto to uspio učiniti vama.

Da nijedna igra nije savršena, DITW je pokazao u dva manja propusta - prvi je vrijeme učitavanja nivoa i izbornika, koje je malčice duže nego što bi to bilo ugodno, a drugi je vrlo "labavo" upravljanje brodovima. Znam da je tako realnije i da se gliserom ne može okretati tako precizno kao automobilom, ali kada su se programeri već toliko potrudili oko brzine (da, igra je brza, i te kako brza!), mogli su i ovdje malo zaobići realnost.

Vidi se da je Playstation u svojoj punoj snazi. Grafika i zvuk ove kvalitete do prije godinu dana bili su nepoznati na našoj "sivoj kutijici", a ubacivanje dviju igara u paket jedne još je jedan bonus koji smo dosad rijetko viđali. Iako za DITW niste čuli iz velikih reklama, svakako ga zaigrajte - nećete zažaliti. **Berislav Jozić**


Neki brodovi su oklopljeni i teški


...a neki brzi i okretni

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7

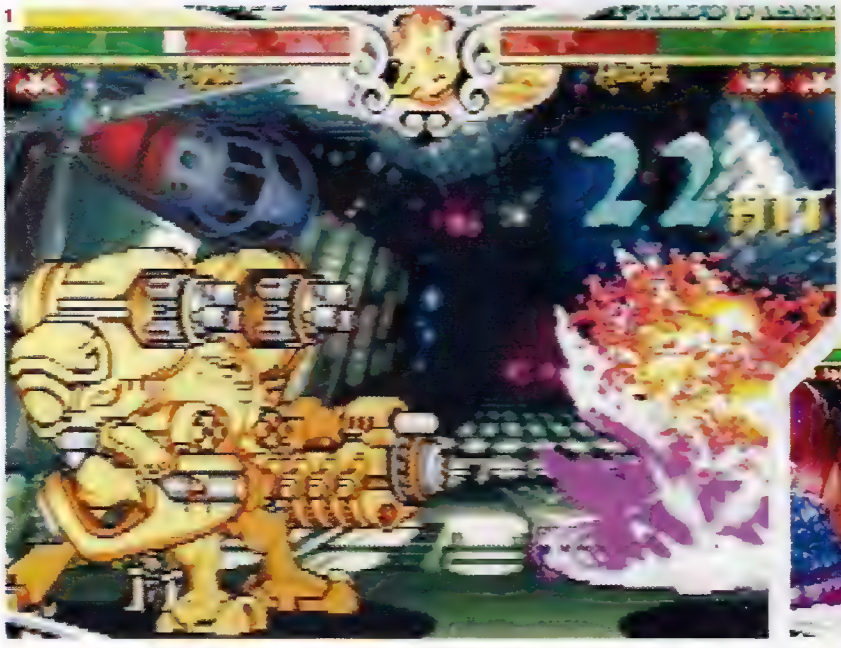
Tehnički kvalitetna, vrlo igriva - ovo je igra za svakoga.

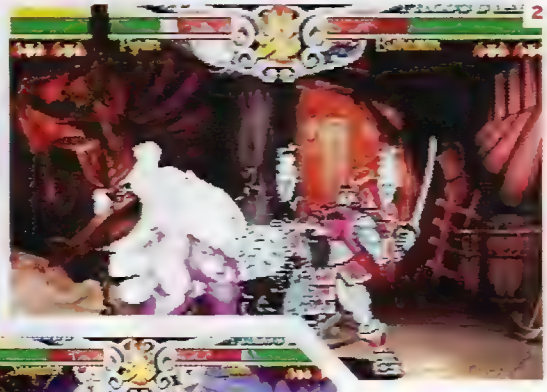
8

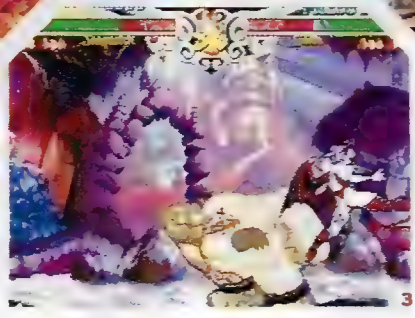
Memory Card

Dual Shock Analog

PROIZVOĐAČ	Capcom	ŽANR	Tučnjava
IZDAVAČ	Virgin	BROJ IGRAČA	2 splitscreen
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX







[1] Ne očajavajte, ovo može samo kompjutor. A i vi uz puno vježbe. [2] Zgazi ga, ubiga, nabiga i tako više puta [3] Ovakva zvijer na ovakvu ljepoticu? Ccccccc!

Dark Stalkers 3

Odigrali ste Street Fighter ZeroAlphaTurboDiesel i sada vam je dosadno? Ne bojte se, tu je Darkstalkers

Volim Anime grafiku. Ali ništa do Pamele.

Ako ste ispunili sve svoje bojanke, izrazite svoju kreativnost u Dark-Stalkersu

Da, da, i to po treći put. Otkada je Capcom prije desetak godina (majko mila, zar već toliko?!) Street Fighterom započeo novu eru tabačina u automatima po igaonicama, pojavilo se toliko klonova da ih više ne možemo izbrojati. Preko 2-D i, kasnije 3-D tučnjava Street Figter je svojim 864. nastavkom osigurao kultni status. Budući da ih nitko ne kopira tako dobro kao što oni mogu sami sebe, Capcomovci su izdali i Darkstalkers, sličnu igru istog engine-a.

MAMA MI JE KUPILA DVIJE ISTE IGRE

Drugim riječima, ako niste zakleti Street Fighterovac, teško ćete primjetiti razliku. Iako su likovi doživjeli hororastu-magičnu transformaciju, stil igre je ostao isti. Ovdje nam više nisu zanimljive standardne kung-fu-karate fore nego ćemo uživati u raznim spaljivanjima, zamrzavanjima, ispaljivanju raketa, nagaznim minama, piljenju i rezanju itd. Likovi su simpatičniji (koliko se to može reći za vukodlaka) i originalniji od većine u dosadašnjim igrama. Kako samo ne odoljeti L.Raptoru koji moli ljude da ne umru prije nego što se on zabavi s njima(pilom i škarama), ili Crvenkapici koja put do bakice čisti uzijem i raketama? Budući da je ovo još uvijek 2-D igra, programeri su se p
spriteova i tečnih pokreta. Poz
dine su vrlo lijepe s puno po-
mičnih detalja i sve izgleda
kao u nekom anima crtiću. Za
neupućene i početnike pre-
poručujem uključivanje auto-
&turbo moda koji će ponekad u
sto vas stići napraviti blok
Kompjutorski protivnik će vas
sipati neviđenim količinama k
boa koje vi nikada nećete izv
ćete barem vidjeti kako to lije
da. Naravno, kao i u svim Capc

Malo ćemo se nalupati i zabaviti uz horor junake velikih moći

fajterijama u zadnje vrijeme i ovdje je odlučujuća ona linija na dnu ekrana koju, kada napunite, ispucavate u posebnim udarcima. Sasvim drugačija igra bit će s vašim prijateljima. Ipak su ovakve igre namijenjene društvu i dobroj kratkotrajnoj zabavi. To ne znači da ne možete naučiti sve posebne poteze i kasnije s visoka gledati nekog jadnika kojeg ste brzopotezno stambali kako mu ego srče pesak po podu. Glazba je prosječna, ali su zvučni efekti dobri jer će se vaši likovi s užitkom smijati protivnicima dok se iživljavaju na njima. Kada porazite sve protivnike u arkad modu nećete se baš nagledati nekih animacija, ali i same sličice i neke polu animacije bit će dovoljne za smijeh.

Mada nisam baš neki ljubitelj Capcomovih 2-D sapunica, moram priznati da mi se svidjela duhovitost novih Darkstalkera. Zaista treba biti kreativan i osmisliti nove poteze u svim novim-starim nastavcima. Capcom u svojem asortima-
u nudi široku lepezu 2-D šoračina
(X-Men Vs Street Fighter, Marvel
Super Heroes, Pocket Fighters...) i
dokazuje da taj žanr još nije pre-
azilo vrijeme. Darkstalkers vas mo-
neće dugo zadržati ispred ekrana
oplo vrijeme, ali će vas u kratkom
sasvim dobro zabaviti. Uz dužno
štovanje ipak bi naša poruka Cap-
:omovim ljudima glasila:" Združite
snage i napravite nam novi Resi-
dent Evil! Do not underestimate the
power of Playstation buyers!"

el Reškovac

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	3

Još jedan SF klon bez većih izmjena

6

PROIZVOĐAČ	Ubi soft	ŽANR	"simulacija" formule
IZDAVAČ	Ubi soft	BROJ IGRAČA	2 (split-screen), 4 (link-cable)
DATUM IZLASKA	svibanj '99.	PLATFORMA	PSX, N64, PC

Memory Card

Dual Shock Analog

Monaco Grand Prix 2

DRIVING SIMULATION

Još jedna "dobra simulacija" u nizu Ubi softovih dobrih igara...

[1] ...ako se pokušavate preagresivno progurati [2] Kamera iz kokpita daje najbolju atmosferu. [3] Ovako to izgleda na startu... [4] možete voziti i na dva kotača

Postigavši dobar uspjeh na N64, nije ni bilo sumnje da se neće pojaviti i na PSX-u. Animacija je klasična, ništa specijalno, a isto se, nažalost, može reći i za igru kojoj bi trebalo i te kako puno dorade da zasluži onaj "racing simulation" u svom nazivu...

Prvi put sam je zaigrao u arcade modu koji mi je ponudio brzinu, visoke doze adrenalina i dobre suparničke vozače, ali ne i realnost. Pomislio sam, ipak je to samo arcade mode... Došlo je vrijeme da iskušam pravu stvar, Championship... Izabrao sam svoj tim (između 15-tak ponuđenih), koji inače u pravoj formuli ne postoji (svi timovi su izmišljeni), upisao svoje ime i u opcijama odredio da želim realno ponašanje formule na stazi i realna oštećenja. Zatim se otvorio izbornik u kojem mi je ponuđeno detaljno namještanje formule (mijenjanje brzina, gume, spojleri...). Oprezno sam stisnuo "GO" sa strahom iščekujući početak utrke....Crveno, crveno, crveno, zeleno, krenuli smo! Pun adrenalina počeo sam se probijati između svojih suparnika, "slučajno" sam jednog udario i skoro pustio joypad misleći da ću sletjeti sa staze i razletjeti se u komadiće... Međutim, ništa se nije dogodilo (pomislih da je slučajnost). Tek toliko, znatiželje radi, doveo sam se u sličnu situaciju još nekoliko puta, shvativši da nema ništa od simulacije u ovoj igri. Ne znači to da igra nema realnih dijelova, dapače, ima ih dosta, ali za zahtjevne igrače to nije dovoljno. Primjerice, vožnja je skroz glatka, frameova ne nedostaje čak ni kada su svi vozači na stazi (22), a upravljanje analognim kontrolerom pruža dodatnu ugodnost kad ulazite u zavoje pod velikim lukom, bez proklizavanja. Tu je, naravno, i dual-shock, koji bez prigovora radi svoj posao, tj. trese...

I tako, sve je to lijepo, divno krasno, dok se jedanput u vožnji Championshipa (navodno, to bi trebala biti simulacija) ne zabijete pri brzini od 100 km/h u zid i mirno nastavite voziti na 4 kotača. No, ima igra i svojih dobrih strana, npr. vrlo zabavno igranje učetvero (uz malu pomoć link-kabela i 2 TV-a). Što se grafike tiče, ona je u stilu Psygnosisove Formule 1 '98, znači solidna, ali moglo je i bolje (manjka detalja). Sve u svemu, dobra igra za ljubitelje formule i arkade, ljubitelji simulacije neće u njoj pretjerano uživati. ⊗**Danijel Milčić**

Obećavao je brda i doline, no Ubi Soft nas je samo ubio u pojam

Iako je ovo prije arkada nego simulacija, ipak treba malo prikočiti "prije" zavoja, a ne "u njemu"!

IGRIVOST 7

ORIGINALNOST 6

Slabo realizirana simulacija ne zaslužuje preporuku, proći će samo kod arkadnih ljubitelja.

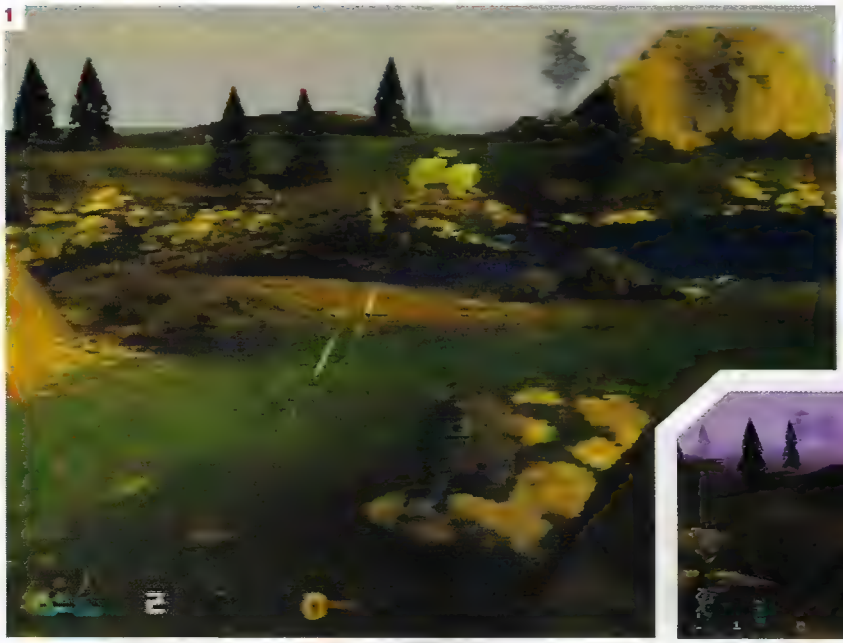
6

SIMULACIJA?!

...Ubi soft je u naslovu igre naznačio da je riječ o simulaciji. No, je li to točno? Ako ste prije igrali koju realnu simulaciju formule, shvatit ćete da je ovo zapravo arkada s glatkom izvedbom, dobrom igrivošću i još par sitnica koje vesele čovjeka, što nije loše, ali nije simulacija. Ako od ove igre očekujete realnu simulaciju, možete je odmah zaboraviti...

Memory Card Analog

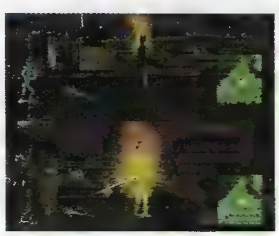
PROIZVOĐAČ	3DO	ŽANR	pucačina
IZDAVAČ	3DO	BROJ IGRAČA	2 igrača (split screen)
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX



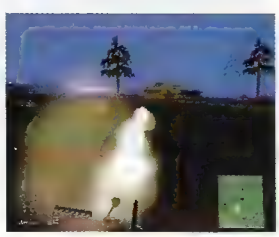
[1] Zabarikadirani genijalac koji puca na mene uskoro će osjetiti sve čari što ih pogodak bazukom pruža [2] Katkada je najbolje skriti se iza stijene i pričekati da se situacija smiri [3] Tenkom ćete se na mnogo elegantniji način riješiti svih problema što vam ih zadaju protivnički vojnici

Army Men 3D

Iz 3DO-a nam stiže igra vrlo zanimljive tematike. Je li riječ o nečemu posebnom ili o još jednom prosječnom naslovu. Odgovor stiže.



Igranje protiv prijatelja... Prišuljajte mu se sleđa i napunite ga olovom



Bazuka je uvijek bila odlično oružje za sređivanje tenkova

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	7

Bez obzira na odličnu ideju, zbog loše tehničke dorađenosti, ova igra ne može dobiti veću ocjenu.

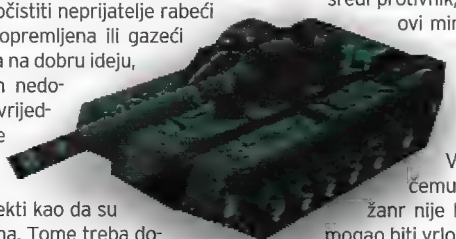
6

Army Men 3d vas stavlja u ulogu Sargea, hrabrog vojnika, pripadnika Zelene vojske. Za kompliciranu situaciju pobrinuo se zli Tan koji pokušava, pogađate, osvojiti svijet. Vi, kao samostalan vojnik (komandos), trebate zlikovca spriječiti u tome, a to ćete učiniti izvršavajući određene zadaće.

ČOVJEK ZVAN RAMBO

Misije će vas uglavnom stavljati u poziciju "sam protiv svih", a glavna im je karakteristika velika brojčana nadmoć vašeg neprijatelja. Bit će ih različitih, poput spašavanja zarobljenih talaca, uzimanja informacija od špijuna i klasičnih "pobij sve što se kreće". Da biste završili određenu misiju, uglavnom ćete morati pobiti veći dio neprijateljskih snaga, bez obzira koji joj je cilj bio. Radnja se odvija na tri različite lokacije, u pustinji, šumi i snijegom prekrivenim planinama. Vojska je svugdje dobro naoružana, ali ćete se i vi moći podičiti ogromnim arsenalom automatskih puški, bazuka, bacača plamena, minobacača i granata. Ako vam to nije dosta, moći ćete u nekim misijama sjesti u džip ili u tenk i počistiti neprijatelje rabeći oružja kojima su vaša vozila opremljena ili gazeći protivničku živu silu. Bez obzira na dobru ideju, igra pati od mnogih tehničkih nedostataka koji joj bitno umanjuju vrijednost kao i samu igrivost. Prije svega, to se odnosi na pomalo zastarjelu grafiku. Iako je riječ o novoj igri, grafički efekti kao da su napravljeni prije nekoliko godina. Tome treba dodati i dosta nespretno upravljanje koje vas katkada može stajati živaca. Naime, vaš vojnik automatski nišani neprijatelja, ali dosta sporo, a katkada to uopće ne čini. Stoga ćete vrlo često promašiti protivnika, a on će vas počasti podužim rafalom iz mitraljeza - očekuje vas samo smrt. Ovdje treba spomenuti neprijateljski AI koji jako varira - jedni su protivnici prilično glupi, neće se obazirati na vas makar ih vi gađali, promašili ili pogodili, stajat će kao da se ništa ne događa dok ne poginu. Drugi će pak imati nadljudske sposobnosti i gađati superprecizno bez obzira što vi činili. Osim toga, moći će vas vidjeti kroz građevine i ostale prepreke kroz koje vas inače ne bi mogli primijetiti. Uza sve te nedostatke, mora se spomenuti još jedan koji vjerojatno najviše smeta. Riječ je o snimanju pozicije koje je moguće obaviti tek po završetku misije. Kako misije poslije postaju sve teže i sve veće, zna biti jako iritantno kada vas nadomak cilju skine snajper ili vas zbog neke gluposti sredi protivnik, a vi morate tu misiju igrati ispočetka. Svi ovi minusi donekle nestaju pri igranju udvoje jer svi nedostaci zahvaćaju i jednog i drugog igrača, tako da je odnos ravnopravan.

Tehnički nedostaci potpuno ubijaju atmosferu i igrivost kojom se ova igra mogla podičiti



POTENCIJAL ILI NE

Veliki potencijal igre vidljiv je po mnogo čemu. Prije svega, ideja je odlična, a i ni sam žanr nije baš zastupljen na igraćem tržištu iako bi mogao biti vrlo popularan. Šteta što odličnu ideju ne prati jednako dobra tehnička dorađenost jer bi tada govorili o novom hitu.. Ovako će ovu igru pamtiti samo manji broj ljudi, a oni drugi čekat će dok se ne pojavi nešto slično, ali i tehnički naprednije. **Hrvoje Herceg**

PROIZVOĐAČ	Sunsoft	ŽANR	RPG
IZDAVAČ	Sunsoft	BROJ IGRAČA	1
DATUM IZLASKA	svibanj '99	PLATFORMA	PSX

Memory Card

Monster Seed

Joj! To je još jedan RPG. Zasukavši rukave, bacam se na omiljenu temu.

[1] Zamislite idealan svijet kreatora ove igre. Bljah! [2] Starac u selu davat će vam nove poslove i uplaćivati na vaš žiro-račun [3] Pa ova igra je genijalna! Kako su samo znali? Ne trebam niti upisivati sbvoje ime.

Priznajem. O, Bogovi, smilujte se! Priznajem i kajem se! Kada sam prvi put vidio Final Fantasy 7 , nisam baš bio oduševljen. Animacije još i nekako, ali likovi i kretanje... Nisam mogao vjerovati da je sve to na tri CD-a jer sam za takvo što prije morao imati barem dvije "prave" igre. Kada sam počeo igrati, shvatio sam svoje zablude i više mi ništa nije bilo važno.

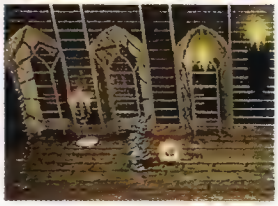
Ovog događaja prisjetih se pogledavši najnovije Sunsoftovo čedo "Monsterseed". Na prvi pogled još jedan u moru RPG-ova s nedovršenim likovima iz japanskih slikovnica. U uvodnoj animaciji vidjet ćemo i glavnu foru ove igre; junaci mašu prstićima po zraku prizivajući svoja čudovišta koja se poslije bore za njih. Očito je netko želio biti prorok prije proroka kada se pročulo kakve će borbe biti u Final Fantasyju 8. Potom krećete u igru , u svoj prvi fajt - koji ćete odmah izgubiti (nemojte se nervirati). Probudit ćete se u selu iz kojeg krećete u nove avanture. Standard. Kućica za snimanje igre i odmaranje, item shop, glavni trg s poglavarom sela koji vam daje zadatke i, naravno, lokalna ljepotica s izgledom dvogodišnje djevojčice. Zajedno ćete ispisati najljepše stranice ljubavnih antologija i zamrijeti u erotskim ekstazama. Kako se igra bude razvijala, bit će vam jasnije zašto je njezin djed stalno na "službenom putu", kakvi su to artefakti nasljeđeni od superiornih inteligencija, zašto u nekoć sretnoj zemlji vladaju bande i tko je njihov veliki vođa. Pripremajući se za to veliko djelo, kupio sam nekoliko čudovišta (oni tiranosauri izgledaju najjače), pobijedio u nekoliko trening borbi i tek tada uvidio najbolju stranu ove igre. Došavši u monster shop s jajima koja sam pošteno zaradio u borbi, prodavačica mi je ponudila izbornik u kojem je, osim kupovanja čudovišta, bila i opcija "hatching". Izabravši je, našao sam se u posebnoj sobi u kojoj sam od jaja (sjemena) mogao

Nakon početne averzije, lako ćemo se zapetljati u tajne ove igre jer nam čudovišta pružaju mnogobrojne mogućnosti

stvoriti svoje čudovište! Ljepota ove delikatne operacije je u biranju optimalne temperature i začina koji će vašeg mezimca učiniti hrabrijim, dati mu više energije, veću snagu, ili ga obdariti magičnim moćima. Svaki pomak na temperaturnoj skali (od 1-9) će od istog sjemena stvoriti drugačije čudovište, a različiti napitci dati im različite karaktere. Naravno, uglavnom će to biti debili kukavičkog ponašanja, ali samo uporni završeduju najbolje. S takvom ludom vojskom krenuo sam u osvajanje svijeta i opet upao u prosječnost. Prostorije po kojima se krećete su već davno viđene u igrama na Amigi, kretanje likova je pomalo smiješno, a borbe se vode na kvadratićima gdje je ponekad potrebno i strategijski razmišljati.

ŠTETA, ŠTETA, ŠTETAAAA

Postoji poslovica koja kaže: Kako smo se nadali, dobro smo se udali. Vidjevši Monsterseed, uplašio sam se hopsanja tipa Zelde i Alundre. Ovo je ipak malo više RPG s jednom od najoriginalnijih ideja, ali sve to pada u vodu u loše izvedenoj igri. Nadam se da će se netko ipak više potruditi oko ove ideje, a ekipi iz Sunsofta preporučujem nabavku kalendara i onog sata koji odbrojava minute do 2000.g. Dečki, ovakve nam se igre više ne mogu uvaliti. ⊗**Danijel Reškovac**



Prostorije u igri su mogle biti napravljene s više detalja

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8

Solidan RPG odlične ideje

7

Memorijske kartice

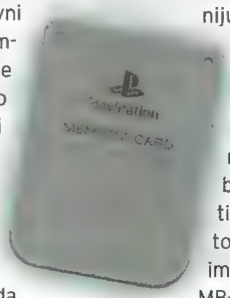
PIŠE Ivan BOLKOVAC

Nakon lasera došle su na red i memorijske kartice. Zašto? Zato jer je PSX odavno prerastao arkadice i utrkice gdje vam je bio potreban samo password i zato što još nisam sreo osobu koja taj životno važni dodatak nema.

U početku je na izbor bila ponuđena samo osnovna Sonyjeva kartica s 15 memorijskih blokova (1 MB), no kako je vrijeme odmicalo, počele su nas sa svih strana bombardirati informacije o "većim" i "boljim" karticama. I što sad?

Historia est magistra vitae

U samim početcima kompjutorske zabave igrice poput Ponga nisu zahtijevale nikakav način "spremanja" pozicije, ali kako se zabavni softver razvijao, rasla je i njegova kompleksnost - igru više nije bilo moguće završiti u 15 minuta, stoga je bilo nužno omogućiti igraču spremanje pozicije i nastavak igre kad to njemu bude odgovaralo. Sve PC igre su prihvatile tu mogućnost, no konzole su se dugo odupirale tom trendu pa su i dalje zagriženo rabile passworde za svaki nivo. Igra koja je probila led bila je Zelda (na Nintendu) koja je u svom cartridgeu imala bateriju i omogućavala spremanje podataka, no same konzole nisu podržavale nikakav hardverski dodatak koji bi to omogućio. Preokret se dogodio izlaskom konzola novije generacije (poput PSX-a) čije su kompleksne igre zahtijevale tu mogućnost, a njihovim proizvođačima, zbog njihova mala kapaciteta, omogućile dodatnu zaradu. Svi zadovoljni? Pa... baš i ne.



Citius, altius, fortius

Sonyjeva memorijska kartica ima jednu manu - njenih se 15 blokova popuni dok kažeš keks. Rješenje su ponudili neovisni proizvođači karticama dvostrukog, trostrukog, pa čak i osmerostrukog kapaciteta. To bi trebalo značiti rješenje svih naših problema, no je li dosta tako?

U moru takvih kartica često sumnjive kvalitete treba odabrati onu pravu. Mnoge od njih, umjesto skupog i pouzdanog flash ROM-a, rabe jeftiniju varijantu uz napajanje, dakle: nema struje - nema podataka. Načelno, postoje dvije vrste: one koje za izmjenu "stranica" memorije (PSX i igre pisane za nj mogu rabiti samo osnovnu karticu od 15 blokova (1 MB), stoga sve veće kartice moraju biti podijeljene na toliko osnovnih dijelova koliko imaju memorije, npr. 4 MB - 4, 8 MB-8 itd.) rabe softversko, tj. indirektno rješenje upravljanja pomoću kontrolera i na one koje za to na sebi imaju posebne tipke. To je manje važna podjela, važnije je reći da postoje one koje kompresiraju podatke povećavajući tako kapacitet i one koje rabe "pravu" memoriju (real memory - neki od proizvođača su Interact, Naki, Nyko i Nuby). Ukratko, ako ih već mislite kupiti, kupite samo one ko-

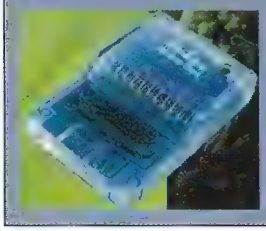
je imaju na sebi display s brojkama i ne rabe kompresiju podataka. Zašto? Zato što sve ostale rade velike probleme pri snimanju kao i pri učitavanju, a o izgubljenim podacima da i ne govorimo - većina novih igrica sama kompresira podatke prije spremanja pa dolazi do dvostruke kompresije pri čemu se gube podaci. Čak ni one kartice koje imaju display na sebi nisu 100% sigurne. Jedina kartica koja vas u 99.99% slučajeva neće iznevjeriti je Sonyjev Memory card zbog svoje jednostavnosti, kvalitete i pouzdanosti. Onima kojima nikad dosta prostora ili onima koji čuvaju pozicije preporučio bih da za "tekuće" snimanje rabe Sonyjevu karticu, a da "veliku" rabe za pohranu pozicija. Za one kojima ni to nije dosta postoji...

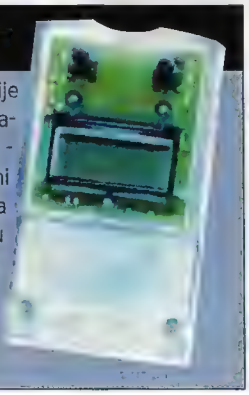
Alternativa

Postoje različiti dodaci koji vam pomažu u rješavanju tog problema. Ako imate PC, rješenje ćete naći u obliku DEX drivea (opisanog u 1. broju PSX-a) preko kojeg podatke s kartice prebacujete na PC. Ako nemate PC, a imate mnogo novca (malo vjerojatno), preporučujem vam poseban floppy drive koji umjesto kartica (nakon velike početne investicije) rabi jeftine diskete. Izbor je vaš.

FLASH ROM

Sonyjeva kartica za spremanje podataka rabi baš ovu vrstu memorije (kod ostalih kartica treba pogledati koju vrstu rabe) jer ne zahtjeva napajanje baterijom i vrlo je stabilna. ROM je kratica od Read Only Memory - kada se u takvu memoriju upišu podaci, oni se više ne mijenjaju. Flash ROM je posebna vrsta ROM memorije koja dopušta promjenu podataka pomoću "strujnog udara" (bljesak, flash) i ništa je drugo ne može promijeniti doli drugi takav "udar", što je čini vrlo stabilnom (i skupom). Kol'ko para tol'ko mjuze.





InterAct V3

PIŠE **Dario** ZRNO

Autosimulacije postaju sve realističnije i ljepše oku ali tek s volanom postaju ono pravo. Stavite sunčane naočale, otvorite prozore i uz puhanje vjetra u lice krenite u nove doživljaje uz V3 volan.

Sjećam se vremena kada smo od starih tipkovnica pravili "upravljačke palice" s kojima smo intenzivno igrali autosimulacije (jedna od njih je Microprosova Formula One GP). Vremenom sam se toliko navikao na jednu takvu da je jednostavno postala nezamjenljiva, a cijela je poanta bila u tome da se sama vožnja i kontrola u igri dovedu na što veću razinu realnosti ali i preciznosti. Da sam tada imao ovaj ili bilo kakav volan, vjerojatno bih imao najposjećeniji stan u kvartu.
No vremena se mijenjaju, zabavna industrija velikim koracima napreduje (što nas tek čeka u budućnosti s novim Playstationom!), a volan i slične peripetije postaju sve češćim inventarom prosječnog igrača. Samim razvitkom mijenjaju se i kriteriji, a InterActov V3 potpuno zadovoljava današnje standarde kućne zabave.

1. KORAK

Udobno se smjestite...

Jedna od važnijih lekcija u autoškoli je ona da je prije svake vožnje potrebno prilagoditi sebi kontrole i udobno se smjestiti. V3 je moguće instalirati na stol (ili neku sličnu čvrstu podlogu) ili ga smjestiti između nogu. Izbor od pet pozicija visine i tri kuta nagnutosti volana, ovisno o želji pojedinca, čini ga maksimalno iskoristivim i prilagodljivim svakom igraču. Pedale koje su napravljene kao i volan - od plastike - postavljene su na limenu podlogu radi sprječavanja proklizavanja. Međutim u praksi se nisu pokazale baš najstabilnijima - pa je potrebno postaviti nešto teško i hrapavo ispred njih (ili ih zakucajte na pod, ako imate mogućnosti). Udobno? Idemo dalje...

2. KORAK

Prilagodite kontrole...

Kut zaokreta volana je 300°, od 30° do 150° u svaku stranu. Moći ćete namjestiti i funkciju gumba sa strane (njih četiri), a sve promjene spremiti u memoriju volana koja pamti postavke i nakon što ga isključite. Gumbi su lako dostupni tijekom vožnje, a najbolje ih je rabiti za promjenu brzine. Na volanu postoje i gumbi za digitalni mod rada.
Kad smo sve namjestili, prijeđimo na ono najzanimljivije...

3. KORAK

Vozi ga miško...

Nakon početnog šoka (i razbijanja auta uokolo ceste), polako se privikavate na novi način upravljanja. Doživljaj je naravno drugačiji, a jednom kada se uvježbate, osjetit ćete sve prednosti volana i analognog načina vožnje u odnosu na standardni, digitalni.
Volan smo testirali na mnogim igrama, među kojima su i Gran Turismo, NFS 4, Toca 2, Colin McRae Rally, Ridge Racer Type 4, a i na onim starijima kao što su Wipeout 2097, Formula 1 `97. Možda je najbolji osjećaj bio uz arkadno orijentirane simulacije, dok je, recimo, za formulu potrebno dosta vježbe jer je ondje volan vrlo osjetljiv. No to se možete riješiti promjenom osjetljivosti okreta volana. Primjedbu imam na pedale koje imaju prevelik hod i previše su podignute prema naprijed, tako da će vam se noga ubrzo ukočiti. Volan je samocentrirajući - vratit će se u centralni položaj čim ga pustite, ali bi realnost bila veća kada bi to vraćanje bilo većeg intenziteta. No, sve u svemu, InterActov V3 će vam pružiti mnoge sate kvalitetne zabave, a kad se jednom priviknete na nj, teško ćete se vratiti na obični, digitalni kontroler.

Nova verzija

InterAct je napravio novu verziju V3 volana radnog imena V3FX s implementiranim vibrirajućim feedbackom. Cijena bi trebala biti ista, a izgled i kvaliteta identični. Ni ne sumnjamo da će s takvim karakteristikama V3FX postati jednim od najboljih dodataka za Playstation. Ista verzija volana bi trebala izaći i za N64 konzole. ⊗

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

+	300° kut okreta
+	programibilni gumbi i osjetljivost zakreta
+	velika mogućnost namještanja položaja volana
+	mogućnost postavljanja na stol ili ispod nogu
+	licenca od Sonyja
+	cijena
-	pedale su previše podignute i imaju preveliki hod, nisu stabilne
-	priljepci ne drže dobro na podlozi stola
-	gumena obloga bi mnogo bolje ležala u ruci nego plastika

NET CONNECT

http://iaweb.starix.net/interact

Homepage tvrtke IntarAct na kojoj možete pronaći sve informacije unutar velike ponude kvalitetnih dodataka za različite platforme kućne zabave.

TEHNIČKE SPECIFIKACIJE

PROIZVOĐAČ	INTERACT
CIJENA	OKO 60$ (380 KN)
U HRVATSKOJ	NE ZA SADA
UPORABLJIVOST	U AUTOSIMULACIJAMA
KORISNOST	VELIKA

CHEATS

VIGILANTE 8

Ove šifre unesi na PASSWORD ekranu za sljedeće efekte:
I WILL NOT DIE - Neranjivost
REDUCE GRAVITY - Smanjena gravitacija
MONSTER WHEELS - Ogromne gume
DEADLY MISSILE - Jače navođene rakete
WMNNWLHTSCUCLH - Svi likovi i nivoi i alien
SEE ALL MOVIES - Sve animacije

Evo šifri za Quest mode za svaki lik (u zagradi je broj misije):
CHASSEY BLUE:
AOGIKYFGQQTWGA (1)
YMBEJEOPDHYHZV (2)
RIPJNYEPGFPJAI (3)
HGFTDDNMUBXRLV (4)
SLICK CLYDE:
TNLCROHSQAZDMQ (1)
QDANNFHMSLBMWF (2)
FYLYRFKEAHGGAW (3)
OIRYEEBGDBNHBJ (4)
SHIELA:
EDAOHLJIOUEDBA (1)
HSDNTZSGVOGCLP (2)
NTWZYUQSPXMHMB (3)
BXINCWNWGCQVJF (4)
JOHN TORQUE:
WSLZFBNQDTFDBF (1)
BXNJRYSXTYACKE (2)
IBXGFDQBSNISJQ (3)
ZCTEAFJVMNDJUT (4)
DAVE:
PYQXPDUMJNBOUP (1)
OULIUZTJHPKWTD (2)
QYDJBUYBZTEUQC (3)
CONVOY:
AIHJZNIFPZNFWA (1)
UKXCXCOAIGOKVH (2)
KHREIWYIZREYHK (3)
VSNKJVURSUNRWX (4)
LOKI:
THLOHJWURONKLQ (1)
VIBWYIVGOPAUWX (2)
CEJMULWPCYYAVS (3)
PGGOVIUNUQEIVU (4)
HOUSTON 3:
BDPTGXUBXOCCKE (1)
GCTPCXCCIWXVUJ (2)
NXJFNPZXRAAGMB (3)

BRATSTVO IGRAČA

Mali savjeti velikih majstora

Postoji neka povezanost među ljudima koji posjeduju istu konzolu/kompjutor/video igricu. Mogućnost razgovora o istim problemima i dijeljenje iskustava daje čak i potpunim strancima neku bliskost, pa mogu lako početi komunicirati, zajedno se smijati i otići na piće čim otkriju da muku muče sa sličnim virtualnim problemima. Ovo bratstvo se pokazuje na djelu i u vašim pismima u kojima nudite savjete za različite igre ne biste li olakšali igranje svojoj "braći po oružju". Ja vam zahvaljujem u njihovo ime.
Ovaj smo vam put pripremili savjete za nekoliko hit-igara opisanih u prošlom broju: Syphon Filter, Silent Hill i Populous: The Beginning. Tu su još i neke starije, ali još uvijek rado igrane igre (ako je suditi po tome koliko je čitatelja za njih tražilo pomoć u svojim pismima) - Rogue Trip, Road Rash 3D i Residetn Evil 2. Iako neki kažu da za arkadno-platformske igre nisu potrebna rješenja nego dobri refleksi, novi GEX: Deep Cover Gecko mnogima je zadao muke, pa se nadam da će im iscrpni savjeti koje smo im pripremili pomoći u njegovom završavanju.

LEGENDA

Oznake u tekstu (→ ← ↑ ↓ ▶ ■ ◎ □ ⊗ △ L1 L2 R1 R2) odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera (vidi gore).
Kad je simbol određene tipke obojan crveno, odgovarajuću tipku drži pritisnutu dok tipkaš one koje slijede.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

NBA LIVE 98

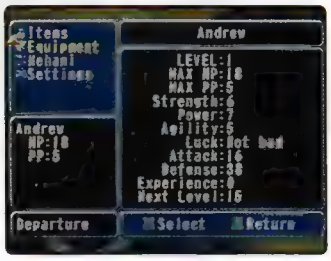
Dejan Parovac poslao nam je nekoliko trikova za stari ali još uvijek popularni NBA Live 98.
U User setup upišite Secrets pod Start new, u donjem lijevom kutu će se pojaviti crveni kružić, pa pritisnite ◎ i upišite ove šifre:
(poslije ih isto tako možete modificirati, a ako snimite settingse, ostat će upisane)
Seaweed - Aqua court
Scary - Halowe`en team home (clown, alien, mummy)
Freaky - H. team away
Pin rocks - kad se pojavi pitanje, odgovorite "he`s both"
Lizard - chameleon home
Reptile - c. away
Uključite ih s "on", startajte igru i uživajte!
Eyepacth - create player (povez)
Monocle - c.p. (cvike)
Toque - c.p. (EA kapa)
Prisoners - pogledajte u Free agents Idite u Custom teams (Rosters), pod city upišite prvi dio šifri, a pod team drugi dio:
EA / Europals
Hitmen / Coders
Hitmen / Earplugs
Hitmen / Idlers
Hitmen / Pixels
QA / Campers
QA / DBuggers
Tnt / Blasters
i razvalite rulju iz production teama!
Ako ste uključili L.A.Pin (on) i Lizard (ili Reptile), pogledajte u credits kod Brian Krause i Dom Humphrey.
Nažalost, politički vic koji nam je poslao ne možemo objaviti, ali smo mu se od srca nasmijali.

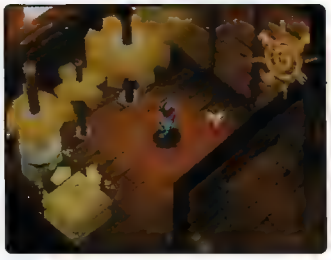
TEKKEN 3

Matija Mileusnić iz Karlovca nam je poslao nekoliko savjeta za Tekken 3:
Da biste došli do tajnog lika TIGER-a, pređite ARCADE MODE (da bi šifra radila, morate imati sve likove osim Gona i dr. Boskonovicha), postavite trepćući kvadratić na Eddyja i umjesto ⊗ stisnite △.

GUARDIANS CRUSADE

Marin Blažetić kaže: "Imam velikih problema s igrom Guardians Crusade. Nalazim se u Kuldo Ruins. Kad god me netko napadne, i moja me beba napadne. Cijelo vrijeme je hranim i pohvaljujem. Kako izbjeći njene napade?
Nije sve u hranjenju - ne smiješ je stalno slati da donosi predmete, moraš se i odmarati (u INNovima); možeš je odobrovoljiti ako je nahraniš do sitosti (puni HP),a onda joj još daš i neku poslasticu. Ako te baš napadne u važnoj bici, stalno joj govori da napadne nekog drugog - i obično će prestati, no to nije rješenje - čim te napada znači da je zbog nečega ljuta na tebe pa trebaš to što prije riješiti - pokušaj promijeniti ponašanje prema njoj i gledaj što će se dogoditi.





S.C.A.R.S.

Danijel Sostar traži šifre za S.C.A.R.S.

Sve staze	**ZDPEAK**
Challenge Mode	**XPERTS**
Cheetah automobil	**RUNNER**
Cobra automobil	**RATTLE**
Panther automobil	**MYSTER**
Scorpion automobil	**DESERT**
Crystal Cup	**GLASSX**
Diamond Cup	**ROCKYY**
Ultimate Password	**ALLVID**

DUKE NUKEM

Za one koji igraju Duke Nuken Time to Kill, Goran Končar iz Zagreba šalje nekoliko šifri:

Besmrtnost L2 R1 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ■ ■

Sva oružja L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←

Nevidljivost L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1

SYPHON FILTER

Stiglo nam je i pismo iz inozemstva! Ante Kurik iz Čapljine piše da je u igri Syphon Filter "zaglavio na nivou Expo center reception - ne mogu nikako naći četvrtu karticu (u onom odjelu za svemirska istraživanja)."

Posljednju karticu naći ćeš ako staneš na dizalo i zapucaš u strujni krug iznad sebe, što će te odvesti na nivo više, gdje se nalazi kartica. Nadam se da će ti rješenje Syphon Filtera u ovom broju pomoći u slučaju daljnjih problema.

Osim toga, uz rub stranice imaš još neke trikove za istu igru, pa mislim da završavanje ne bi trebalo biti problem.

NFS 4, VIGILANTE 8, CONSTRUCTOR

Marko iz Zagreba nam je poslao dva e-maila s pitanjima:

Postoje li šifre za igrice: NFS 4, VIGILANTE 8 i CONSTRUCTOR? Možete li mi reći kako prijeći Resident Evil Director's Cut?

Što se tiče prvog pitanja, evo odgovora:

Phantom automobil - upiši FLASH kao svoje ime

Policijski helikopter - upiši WHIRLY kao svoje ime

Titan automobil - upiši HOTROD kao svoje ime

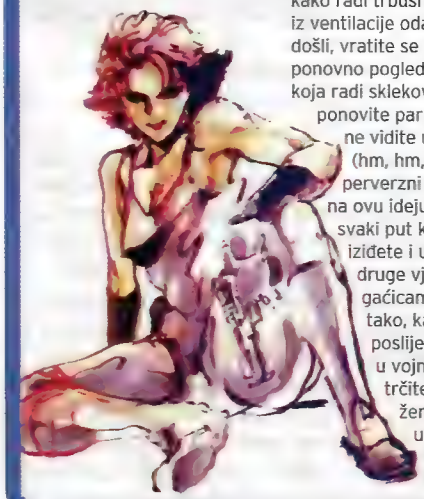
Šifre za Vigilante 8 naći ćeš uz rub stranice; za Constructora, nažalost, nismo našli šifre, možda se netko od čitatelja iskaže pa ti pomogne, a što se tiče RE-DC, možda ti netko od suigrača pomogne i pošalje rješenje u redakciju. U ovom broju PSX-a zato možeš pročitati nekoliko korisnih savjeta za RE2, koji će ti vjerojatno pomoći i u jedinici.

METAL GEAR SOLID

Za Metal Gear Solid dobili smo hrpetinu odgovora koji zapravo ponavljaju ono što smo već objavili, no bilo je i par zanimljivih pojedinosti:

"Vjerni čitatelj" kaže:

U borbi s Metal Gear Rexom ne pomažu vam chaff granate. Kad mu onesposobite radar, počnite mu se skrivati između i iza noge tako da vas ne vidi. Nakon nekog vremena će se umiriti, a vi ga možete sada stingerom pogoditi sleđa. Ponavljajte radnju dok ga ne dokrajčite.



Aljoša, Tonči i Mario poslali su pregršt trikova koji možda i neće mnogo pomoći, ali će barem igranje učiniti zanimljivijim - bravo momci - nagrađujemo vas odličnom igrom MOTO RACER 2!

Kad Psycho Mantis kaže da će vam pogledati duboko u dušu, on zapravo kopa po memory cardu i traži snimljene pozicije od drugih Konamijevih igara

Kad se uvlačite u ventilaciju da spasite darpa chiefa, pogledajte u predposljednji otvor - vidjet ćete Meryl kako radi trbušnjake. Izađite iz ventilacije odakle ste došli, vratite se unutra i ponovno pogledajte Meryl koja radi sklekove. To ponovite par puta dok je ne vidite u gaćicama (hm, hm, koji li je perverzni um došao na ovu ideju?). Sada će svaki put kad ponovno izađete i uđete raditi druge vježbe, ali u gaćicama..... Isto tako, kad bude poslije preobučena u vojnika, brzo trčite za njom u ženski wc i uđite u najudaljeniju kabinu.... opet ona u gaćicama (Pa, jasno, kad ne date ženi ni da se obuče nakon WC-a! Htio bih tebe vidjeti da ti u zahod upadne naoružani komandos u trenutku dok s...!)

Kad prvi put putujete kroz Caves s Meryl, ima jedna zanimljivost koja vam može poslužiti. Kad nađete Meryl okruženu psima, udarite je, brzo izaberite kutiju i skrijte se unutra. Psi će se zaletjeti na vas, ali ako ste skriveni u kutiji, onaj mali pas će se pomokriti na nju. Kad sljedeći put prođete skriveni u kutiji, psi vas neće napadati. Isto vrijedi i za rupčić koji vam da Otacon dok ste u zatvoru, ali on ga vrati kad ubijete Sniper Wolf.

U zatvoru, ako ima onih koji to nisu skužili, kečap što vam ga Otacon da trebate politi po sebi, ali to morate učiniti dok je stražar u WC-u, inače će vam se samo glupo smijati i pitati što radite. Ako to ne uspijete (tj. ako uzalud potrošite kečap) možete se skriti ispod kreveta i stražar će uletjeti dajući vam vremena da ga izlemate. Ako ni to ne uspijete, doći će ninja i osloboditi vas.

Ako hoćete razljutiti Campbela, pucajte na štakore tijekom prve borbe sa Sniper Wolfom. On će vas zvati da bezveze zlostavljate životinje. Isto učinite s vranama u dizalu.

Kutije ne služe samo za sakrivanje, možete ih iskoristiti i za prijevoz. Samo se sakrijte u neki kamion i zavucite u kutiju. Kamo će vas odvesti, ovisi o tome što piše na kutiji.

MotoRacer2 ide u ruke složnoj ekipi koju čine Aljoša, Tonči i Mario

U svakom broju redakcija PSXa nagrađuje jedno pismo originalnom igrom. Stoga ne čekajte, šaljite šifre ili rješenja, možda u jednom od sljedećih brojeva nagradimo baš vas.

CHEATS

VIGILANTE 8

DTQOSKTRYIHGEN (4)

BOOGIE:

FOJGCRHLWMUQZV (1)
DRFIQVOUYIHGEN (2)
WCHPZDGBCYEDBF (3)
JHAZRUUMTLUYBG (4)

BEEZWAX:

YUYFNKTAQGLNYW (1)
TXXKKGEWRONKLO (2)
KHUSNNWJXORZHK (3)
UIBRJCCYSARVH (4)

MOLO:

EDDNXIAPNTRDBA (1)
ITAHZJRMYTLSJQ (2)
NPRJUYRYRAAGMB (3)
AKFQPUISMWAHWA (4)

SID BURN:

LPHPMMDNMPEMVB (1)
PEONQGUNUQEIVU (2)
XOKIXDXBKORFOJ (3)
OYROHGBDNLSJSI (4)

Na OPTIONS ekranu, odaberi **CONTROLLER SELECT** i brzo pritisni ↑,↑,↑,↓,↓,←,←,→,→,⊗,⊗,◎,◎,◎,◎,△,△ - dobiti ćeš skrivene automobile.

SYPHON FILTER

Pauzirajte igru i unesite:

IZBOR NIVOA - idite na OPTIONS izbornik i odaberite MISSION SELECT opciju, pa pritisnite i držite ←,R1,L1,■,◎,⊗.

SVA ORUŽJA - idite na WEAPONS izbornik, pa pritisnite i držite →,R2,L2,◎,◎,⊗ Pauzirajte igru, idite u izbor oružja i izaberite 9mm silencer. Pritisnite i držite ←,R2,■,L1,◎,⊗. Ako ste dobro unijeli šifru, čut ćete "understood" i vaš će pištolj postati MOĆAN.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Specijalni pokreti:

Hellfire (15MP): ↑,↓,↓,→,→,◎

Summon Spirit (5MP): ←,→,↑,↓,◎

Soul Steal (50MP): ←,→,↓,→,↓,↓,←,←,→,◎

Dark Metamorphosis (10MP): ←,↑,←,↑,↑,→,→,◎

Odigrali ste Metal Gear Solid? Uz PSX-ov prohod, ni

SYPHON FILTER

vam neće biti težak

PIŠE **Berislav** JOZIĆ

Iako je prilično nova, već smo primili veliki broj pitanja vezanih uz ovu izvrsnu igru. Umjesto da svakom od vas odgovaram pojedinačno, prihvatio sam se posla i napisao kompletno rješenje koje bi trebalo čak i potpune početnike izvesti iz neprilika. No, pazite! Čak i uz ovo rješenje bit će nekih dijelova na kojima ćete sigurno izgubiti dosta života i živaca.

Uz detaljan prikaz misija, na sljedećih ćete nekoliko stranica naći i nekoliko općih savjeta vezanih uz igru, koje preporučujem da pročitate jer vam možda rješenje neće ni biti potrebno. Sretno!

MISIJA 1

Na početku se povucite unatrag i uđite u uličicu desno. Krenite do ugla, počistite teroriste na krovu i pokupite njihovo oružje, produžite ulicom do ulaza u banku. Ubijte terorista na ulazu i uđite, lijevo od ulaza pokupite oklop. Ovdje će vam se javiti Lian Xing s naredbom da zaštitite CBDC agenta koji u velikoj sali demontira bombu. Idite do njega štiteći ga od terorista dok vam ne kaže "All clear". Na drugom kraju ove sale (u mraku) uporabite lampu da pronađete granate i izađite, vratite se do mjesta s kojeg ste krenuli, poskidajte teroriste s krovova (najbolje iz zaklona).

Od startne pozicije idite desno i uđite u ulaz u stanicu podzemne željeznice. Rabite lampu i pronaći ćete zaključana vrata, gdje će vas Lian obavijestiti da morate pronaći prekidač koji će isključiti struju. Vratite se na ulicu i uđite u bar "The Place".

Razbijte vrata bara metkom ili jednostavno prođite kroz njih dok staklo pada oko vas. [A]

Idite ravno, pa lijevo do sobe čiji je ulaz blokiran kutijama.

A

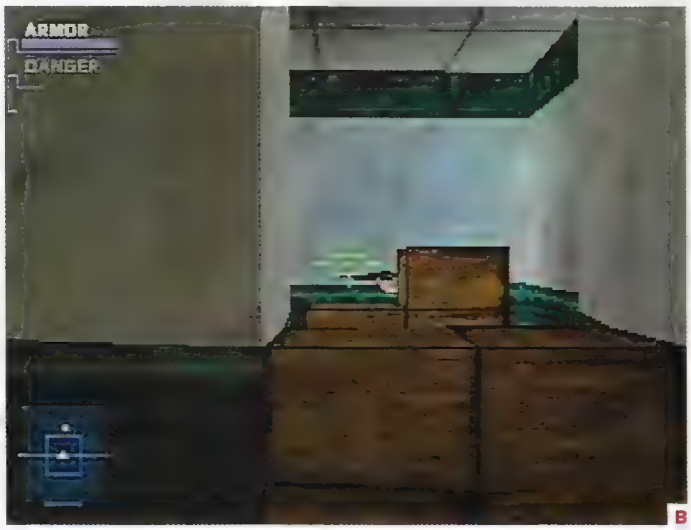
Unutra je terorist kojeg trebate ubiti (skriva se iza kutije) - čim izviri nanišanite i napucajte ga u glavu. [B]

Potom se popnite preko kutija u sobu i izađite iz nje kroz prozor nadesno.

Prvo otiđite lijevo po metke i oklop, sada se vratite desno, popnite se na metalnu kutiju i uhvatite se za rub iznad vas. Popnite se gore i stanite ispod šipke koja spaja dvije zgrade, uhvatite se za nju i prebacite se prijeko (teroristi će vas pokušati spriječiti, ali ih počistite i nastavite).

Sidite s druge strane i iz kutije uzmite bacač granata - idite niz ulicu do metalnih vratiju. Nanišanite lokot i razbijte ga jednim metkom, prođite kroz vrata i spustite se dizalom ispred vas (pozovite ga pritiskom na gumb). Dolje posvijetlite lampom okoliš i pronađite prekidač - uporabite ga, vratite se gore i prođite kroz prozor koji ste prije razbili. Idite lijevim hodnikom, što će vas dovesti do sobe u kojoj su dva stola i Kravitch. Napucajte ga, pa zatim uništite (s nekoliko metaka) i njegovu komunikacijsku opremu koja se nalazi u sobi - čuvajte se dvojice terorista koji će vas napasti sleđa kada uništite konzolu.

Sada izađite iz bara i idite u podzemnu, prođite kroz vrata kroz koja prije niste mogli. Lian će vas kontaktirati i reći vam da pronađete bombu negdje u tunelima. Kada siđete niz kosinu i izađete kroz vrata,



B

bit ćete napadnuti, pa se pripremite. Nakon borbe idite lijevo, prijeđite tračnice i popnite se na stazu s druge strane. Trčite stazom dok ne dođete do bombe, označite je s △ i nastavite dalje u istom smjeru. Usput ubijte terorista sa sačmaricom i, kad dođete do kraja, pređite obje pruge i uđite kroz vrata s natpisom "No Exit". Upalite lampu i pronađite prekidač za dizalo pa se spustite kat niže, gdje će vas ponovno kontaktirati Lian.

Iz sobe izađite lijevim prolazom, počistite teroriste i trčite stazom do kraja. Okrenite se desno, ubijte terorista koji stoji pokraj bombe i pridite joj... slijedi animacija.

MISIJA 2

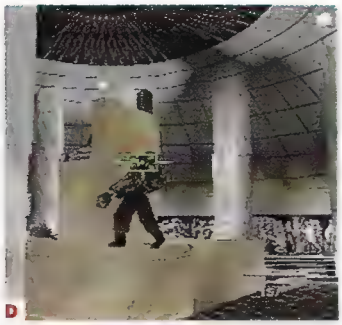
Evo vas u zapaljenom tunelu. Prvo idite desno po oklop, onda lijevo i prijeđite prugu. Na vas će jurnuti "zapaljeni" terorista kojemu morate pobjeći ili ga srušiti hicem u glavu. Sačekajte da se tijelo ugasi pa nastavite dalje. Slijedite jedini mogući put udesno, počistite teroriste i popnite se na vagon vlaka. Tu će vam se javiti Lian da vam kaže što trebate pronaći.

Idite po vagonu, spustite se lijevo, ubijte dvojicu terorista, zatim i trećeg, koji izdaleka baca na vas granate. Nastavite dalje u mrak i lampom potražite eksplozive na kraju hodnika zakrčenog olupinama vagona. U tom času na vas će odozgo

C

zapucati terorist, odmaknite se par koraka i skinite ga, ali zapamtite mjesto na kojem je bio. Vratite se do mjesta gdje je bio terorist s granatama, pa idite lijevo do crvene kutije. Popnite se na nju, okrenite se lijevo i s △ se popnite do mjesta odakle je terorist pucao na vas.

Ubijte terorista koji je dolje i nastavite hodati do kraja platforme. Okrenite se lijevo i prijeđite na sljedeću platformu s △, a kad se popnete, okrenite se oko sebe i idite još jednu platformu više. Odavde se uhvatite za cijev i prebacite na drugi kraj, ali kad siđete, pazite da ne upadnete u rupu ispred vas. Zaobiđite je zdesna i idite ravno - uskoro ćete doći do bombe na pruzi. Nastavite dalje do blokiranih vratiju - raznesite ih C4 eksplozivom (odmaknite se prije eksplozije). CBDC agent će utrčati i otići demontirati bombu, a vi ga slijedite i štitite od terorista. Kad Xian javi da je "All clear", idite do izlaznih


D

vratiju pa lijevo - plamen će vam zaprijeći put. Vratite se natrag, prođite pokraj CBDC agenta i nastavite prvim prolazom desno, prijeđite prugu i popnite se na stazu. Lampom pronađite ventil za plin i zatvorite ga.

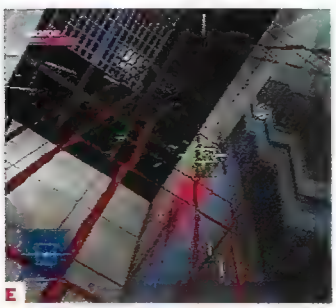
Vratite se do tunela gdje vam vatra više ne priječi put i preko kutije se popnite na vagon. Hodajte po vlaku i na kraju sidite, riješite se zapaljenog terorista, kao i još jednog koji će na vas zapucati s vlaka, pa nastavite ravno. Popnite se na još jedan vagon preko kutije, no pazite - terorist će dotrčati baš kada se budete penjali pa ga ubijte što prije. Trčite po vlaku do kraja, spustite se i trčite dalje u treću misiju.

MISIJA 3

Kada Mara pobjegne, prvo se okrenite i iz kutije pokupite oklop, pa pođite za njom. Sačekajte da prvi vlak prođe, a o tome kako ubiti Maru pročitajte u okviru "Velike i male ribe".

MISIJA 4

Ovo je vjerojatno najveća misija, no nije jako teška. Na početku imate vremensko


E

ograničenje u kojem morate pronaći 4 bombe. Samo istražujte park i vidjet ćete ih na radaru. Dođite do svake bombe - CBDC agent će brzo doći za vama i demontirati je, a vi ga štitite od dolazećih terorista.

Drugi zadatak je spasiti taoce na teniskom igralištu. Polako se približite i prvo ubijte stražara koji ide lijevo-desno, a zatim terorista koji stoji između dva taoca. Pucajte mu snajperom u glavu i neće imati šanse da ozlijedi taoce koji kleče na podu.

Za ovo će vam trebati night vision rifle, koji ćete naći kod nekog od prije ubijenih terorista. [C]

Nastavite preko teniskog terena. Kad izađete, doći ćete do čudno složenih betonskih blokova. Već izdaleka počistite teroriste koji vas čekaju, približite se i preko kamenih blokova popnite do antene na vrhu. Priđite anteni i pritisnite Ⓐ, nakon čega ćete od Xian dobiti još jedan zadatak. Sada idite u labirint od grmlja, gdje sačmaricom čistite teroriste dok ne ugledate Marcosa. Pobjeći će pred vama i skriti se u maleni prostor na kraju labirinta, lijevo od staze. Načinom unutra-pucanj-van sredit ćete ga bez problema (4-5 hitaca iz sačmarice je dovoljno).

Nastavite dalje i vidjet ćete veliku zgradu koja je cilj misije. Priđite joj s lijevog kraja stalno motreći kroz noćni snajper dok vam u domet ne uđu četiri terorista koja stoje ispred vratiju. Jednog po jednog sredite iz daljine, pa ušetajte unutra.

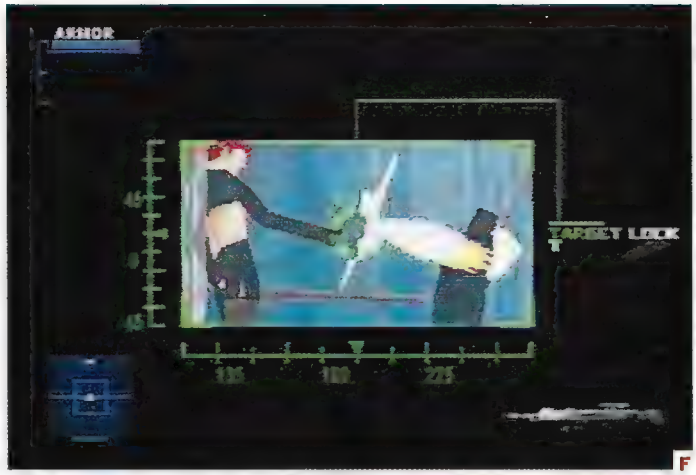
MISIJA 5

Ovdje je jedini cilj potući Girdeauxa, a to učinite pomoću savjeta iz okvira.

Nekoliko hitaca u tank s gorivom na njegovim leđima bit će dovoljno da ga sredite. [D]

MISIJA 6

Na početku slijedite Phagana, ali ne po kosini, nego se popnite sa strane. Kad on izađe iz sobe, sredite oba stražara hicima U GLAVU. U hodniku je još jedan stražar, a u sljedećoj sobi još 4 i svi moraju biti sređeni na isti način - hicem U GLAVU kada Phagan izađe iz vidokruga. Nakon toga slijedite Phagana i pogledajte animaciju. Očekuje vas borba s Bentonom, pomoć potražite u "okvirima", a kada završite, pokupite oklop i oružje te idite do prekidača za otvaranje vratiju.



F

Otvorite vrata, ubijte stražara, pa idite do vratiju označenih s "Museum staff only" i pobijte stražare u toj sobi. Zatim uđite i popnite se na drvenu kutiju iza statue te odatle na platformu. Idite do kraja i popnite se na kutije do kanala za provjetravanje, pucajte u bravu i nastavite ravno. Na kraju pokupite metke i lijevo još jednom pucajte u bravu da izađete iz kanala za provjetravanje.

Pobijte stražare koji vas čekaju i od jednog uzmite sigurnosnu karticu. Popnite se kosinom, uključite prekidač za otvaranje vratiju, pa se spustite kosinom i prokotrljajte kroz vrata prije nego se zatvore.

U sljedećoj sobi ubijte stražara i pokupite još jednu karticu, prođite kroz još jedna vrata, pobijte još stražara i produžite do dizala.

Pozovite dizalo prekidačem, idite na platformu i pucajte u strujni krug iznad sebe - dizalo će krenuti gore - možda zvuči čudno, no unutar igre ima smisla. [E]

Idite stazom do kraja - naći ćete karticu i pušku - pa se vratite do dizala. Dizalom se spustite do dna, uđite u sobu i ubijte stražara. Pregledajte ormariće da nađete oružje i oklop, a na kraju sobe nađite još jedna vrata s oznakom "Museum staff only". Otvorite ih i brzo pobijte stražare iza prozora, pa prođite kroz prozor. Idite desno i uključite prekidač za otvaranje vratiju, prođite kroz vrata i dolje do sobe u kojoj su izloški s Mjeseca. Kroz staklo ubijte dva stražara, i popnite se na dio rakete za spuštanje na Mjesec (moon lander). Na vrhu se uhvatite za stazu, popnite se na nju pa idite naprijed do sljedeće misije.

MISIJA 7

Odmah pogledajte obližnje ormare i pokupite oružje i oklop te ubijte stražara koji će doći kroz vrata. Priđite vratima i ubijte još dva stražara, prođite i nastavite hodnikom do sljedećih. Uđite i idite lijevo do

G

kružne staze - popnite se pa po šipci nastavite do sredine - a onda padnite kroz staklo u predvorje. Nemojte ubijati sve stražare ako ih možete izbjeći. Trčite lijevo i popnite se sa strane, gdje ubijte stražara i pokupite ključ. Prođite kroz vrata s oznakom "Dinosaurs", zaobiđite kip dinosaura i ubijte dva stražara, pa prekidačem otvorite vrata i prođite kroz njih. Ubijte stražara pokraj srednjeg akvarija, potom pucajte u stražnji akvarij da ubijete i drugog koji se skriva iza. Prođite kroz stražnji akvarij, a ako vam neka od lažnih riba zasmeta, jednostavno je upucajte.

U ruke uzmite snajper i idite lijevo, gdje ćete čuti razgovor Mare i Phagana. Nalaze se iza prozora gore desno, pa se smjestite tako da ih dobro vidite.

Pucajte u Marin pištolj da joj ga izbijete iz ruke. [F]

Nakon toga skočite na dinosaurov rep i idite ispod grede na stropu, uhvatite se za nju i prebacite desno, ubijajući stražare koji pucaju po vama. Kad dođete do kraja, idite do Mare - i završili ste misiju.

MISIJA 8

Idite uza zid ubijajući stražare (svakako pucajte u reflektor) uokolo i na samom zidu. Postavite eksploziv na prvi tank s benzinom pa prođite kroz prolaz gdje vas čekaju još dva stražara, nastavite do generatora (power plant) i ondje postavite još

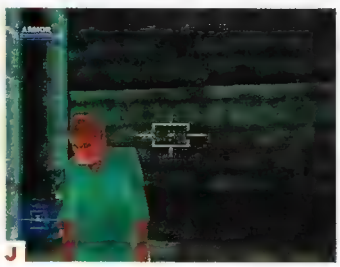
H

Opći savjeti

Evo nekoliko provjerenih savjeta koji će vam pomoći da što duže ostanete živi i uspješno završite svaku misiju.

- **Uvježbajte gađanje u glavu - izdaleka kao i izbliza, jer je to presudno na sljedećim misijama gdje većina neprijatelja nosi oklope**
- **Ako je protivnik nepromišljeno stao pokraj bačve napunjene benzinom (razbacane su po nivoima), pucajte radije u nju nego u njega**
- **Pucajte što više izdaleka jer neprijatelju tada treba duže da vas nanišani**
- **Kad god imate vremena, napunite oružje (tipkom t) jer nikada ne znate kada vas neprijatelj može iznenaditi polupraznom puškom, na čije ćete punjenje izgubiti dragocjene sekunde**
- **Pokušajte da vas neprijatelji što manje vide - čak i u misijama gdje to nije presudno - jer vas tada neće napadati**
- **Uvijek budite oprezni, čak i ako neprijatelja na radaru nema - oni se skrivaju kao i vi**

I



J

jedan eksploziv na tank u kutu. Pucajte u bravu da otvorite prolaz kroz ogradu.

Isključite generator koji daje struju detektorima kretanja. [G]

Vratite se do prvog tanka i popnite se po kosini do staze, počistite tri stražara i idite tunelom pucajući u stražare i reflektor. Uza zid je još jedan tank - na nj postavite eksploziv pa idite ispred zgrade i ubijte stražara kroz prozor. Idite tunelom, ali stanite na kraju i sredite stražare koji se skrivaju iza bačava lijevo. Idite desno i iza ugla postavite još jedan eksploziv na tank. Idite kroz prolaz sa crvenim svjetlom, pa stanite prije ugla i skrijte se u dovratak. Uskoro će iza ugla izaći Gabrek i nekoliko čuvara pa ih sve sredite jednom plinskom granatom (možete proviriti da ih vidite kako dolaze), i pokupite ključ-karticu koju je imao Gabrek.. Postavite eksploziv na tank na kraju ulice i idite do lansirnog centra (missle bunker). Vrata u ogradi otključajte ključem pa idite lijevo pa desno do sljedećeg prekidača. Utrčite u tunel i uđite u bunker.

MISIJA 9

Na početku pokupite oklop i ubijte dva stražara iza ugla lijevo. Pogodite prekidač za laser (desno na zidu), pa idite desno, otvorite vrata i ubijte terorista u sobi. Obilježite dvije rakete i izađite, pogodite još jedan prekidač za laser na zidu i idite tim hodnikom - iza ugla su dva stražara. Nakon toga idite desnim hodnikom i na kraju pogodite još jedan prekidač na zidu.

Idite dalje hodnikom ubijajući stražare, te još na jednom mjestu pogodite prekidač za laser prije nego dođete do skladišta raketa. Pritisnite gumb da otvorite vrata, uđite i aktivirajte kompjutor pa obilježite rakete. Vratite se u hodnik i idite u drugom smjeru, gdje vas čeka još stražara i prekidača. U još jednoj sobi morate uključiti kompjutor i obilježiti rakete, a zatim idite do oružarnice (samo još jedna soba) u kojoj vas teroristi čekaju u zasjedi, čuvajući dragocjeni oklop i streljivo. Kada sve ovo pokupite, dizalom idite na krov zgrade.

MISIJA 10

Ovdje je važno primijetiti da sa svake strane tornja možete pokupiti oklop i metke, jer bi vam poslije mogli zatrebati. Otrčite do antene i uključite radar tracking override, pa srušite helikopter uz pomoć savjeta iz okvira.

Antenu rabite kao zaklon od helikopterskih mitraljeza. [H]

MISIJA 11

Ovdje je vaš zadatak samo spasiti glavu, no nemojte misliti da je misija laka. Samo trčite jedinim putem kojim možete i ubijajte sve pred sobom ali NE ZAUSTAVLJAJTE se da dokrajčite baš sve neprijatelje. Putem skupljate streljivo, a posebno se pripazite stražara na posljednjim vratima koji vas gađa granatama.

MISIJA 12

Spustite se jednom od staza, no čuvajte se redovnika - jedan je skriven ispod staze, dok je drugi iza staklenog prozora katedrale. Kada se riješite ovog drugog, popnite se unutra kroz taj prozor, ubijte znanstvenika hicem u glavu. U sobi desno naći ćete prvog bolesnika na kojem uporabite lijek.

Ova misija je prilično jasna - samo ubijajte redovnike i znanstvenike i rabite lijek na bolesnicima.

Znanstvenike je najbolje gađati u glavu, jer većina na sebi nosi oklop na koji ćete utrošiti dosta streljiva. [I]

K

Velike i male ribe

Osnovni protivnici su vam teroristi koji dolaze u različitim varijantama, s boljim ili lošijim oružjem, s oklopom ili bez njega. Najbolja taktika za njihovo svladavanje uvijek je hitac u glavu izdaleka, a kada vas u bliskoj borbi napadne više neprijatelja, neko od automatskih oružja ili sačmarica kojoj je jedina mana sporo pucanje. U igri postoje i specijalni neprijatelj, tzv. BOSS-ovi, koje susrećete svakih nekoliko nivoa.

Anton Girdeaux je stručnjak za streljivo, susrest ćete ga u Freedom memorialu, u 5. misiji. Naoružan je opasnim bacačem plamena, ali je zbog toga vrlo spor. Rabite stupove da mu se skrijete, a kada vas krene tražiti, dođite iza njega i zapucajte na tank s gorivom za bacač plamena koji nosi na leđima. Nekoliko hitaca iz sačmarice (shotgun) trebalo bi biti dovoljno.

Mara Aramov je plaćeni ubojica koju ćete sretati nekoliko puta kroz igru. U tunelima podzemne željeznice (3. misija) trčite za njom bez prekida i pucajte iz M-16. Kotrljajući se, proći ćete ispod plavih ograda koje razdvajaju dvije pruge, pa kad s jedne strane dolazi vlak, vi se prebacite na drugu stranu i dalje trčite za njom, stalno pucajući. Drugi put srest ćete je u Expo Center Dinorama, (misija 7) gdje joj snajperom izbijte oružje iz ruke.

Edward Benton je vaš nadređeni, no tijekom igre saznat ćete da je zapravo izdajica. S njim ćete se boriti na misiji 6., u Expo Center Reception. Stojeći u sredini sobe, pokušat će vas raznijeti svojim automatom G-18. U ovoj borbi imate dva izlaza - prvi je prišuljati se do ugla zida, izviriti i brzo ga pogoditi u glavu (nosi oklop), a drugi, koji vam jedino ostaje ako niste bili dovoljno brzi pri ciljanju, je izmicati njegovim mecima i pucate na nj svojim najjačim oružjem.

Helikopter s kojim se borite na misiji 10 jedan je od najopasnijih protivnika u igri. Rabite antenu u sredini tornja kao zaklon i pucajte u nj dok se ne počne dimiti (možete ga oštetiti samo kada je TARGET linija zelena). Oštećen, izbacivat će ljude na vas, koje morate pobiti prije nego se ponovno posvetite helikopteru. Ova borba zahtijeva veliku zalihu metaka.

Erich Rhoemer je glavni neprijatelj u igri, no borba s njim i nije preteška. Kada ga sretnete na posljednjoj misiji, brzo se popnite na rub uzdignutog dijela u kompjutorskoj prostoriji, gdje ćete naći plinske granate. Čučnite da vas Rhoemer ne vidi, a kada na radaru vidite da vam se dovoljno približio, "počastite" ga jednom granatom koju ste upravo pokupili.

MISIJA 13

Isto kao u prošloj misiji, morate pobiti znanstvenike i pronaći bolesnike. Ključevekartice dobivate od ubijenih znanstvenika, a sve je puno redovnika. Misija nije teška, samo idite naokolo i sačuvajte živu glavu.

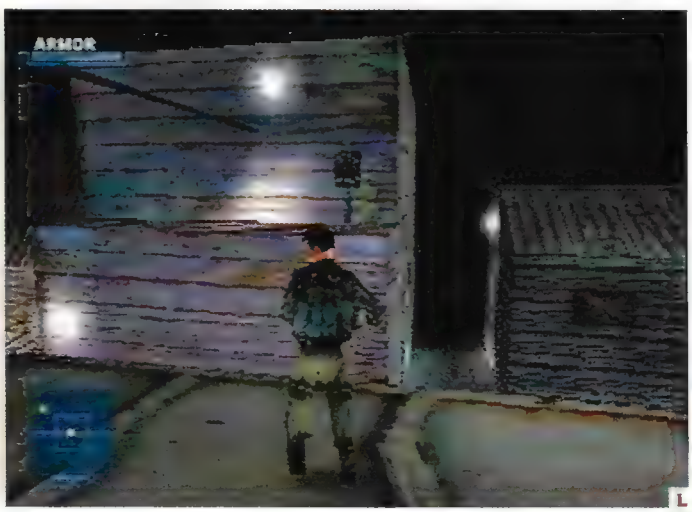
Ovim jadnicima dajte antigen da biste im spasili život. Kako humano, za čovjeka koji ubija 50-ak ljudi po misiji. [J]

MISIJA 14

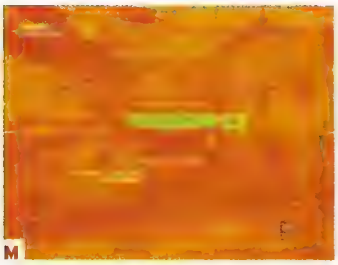
Na početku ste u katakombama i ne smijete biti opaženi, šuljajte se i rabite tiha oružja - neprijatelje gađajte samo U GLAVU. Slijedite znanstvenika kroz hodnike i pojedinačnih se stražara rješavajte pištoljem s prigušivačem, a većih grupa plinskim granatama.

Znanstvenika slijedite na maloj udaljenosti, ali ostanite nezamijećeni. [K]

Kada dođete do Phagana, izvadite neko teže oružje, jer od tog mjesta više nije važno čuje li vas tko. Štitite Phagana i on će vam pokazati gdje je Lian. Hodnici su puni neprijatelja, pa se pripremite na tešku borbu. Kada nađete Lian, morate je štititi



L


M

da bi vam pokazala izlaz iz tunela. Na sreću, i ona ima oružje pa će vam malo pomoći u borbi.

MISIJA 15

U ovoj misiji ne pokušavajte pobiti sve teroriste, jer će stalno dolaziti novi - radije ih izbjegavajte. Na početku idite do zgrade sjeveroistočno od vas, popnite se na krov i uđite kroz prozor. Tu je Erikson i skener koji otkriva nositelje virusa. Izađite i idite do skladišta lijevo od uličice, uđite kroz prozor i pokupite oružja, pa izađite kroz prozor u maloj sobi. Popnite se na krov, pa se spustite dolje preko kutija i idite u zgradu na sredini dvorišta, gdje pokupite granate. Izađite i idite do skladišta sa slikom na jednoj strani, popnite se i uđite kroz prozor. Skenerom pronađite nositelja virusa pa ga označite (dođite do njega i pritisnite △). Razbijte prozor i prođite kroz njega, pa idite do skladište 38.

Uđite kroz prolaz lijevo, pa pronađite i označite nositelja virusa. Izađite i idite do skladišta 36 gdje pucajte u bačve, što će otvoriti podzemni prolaz. Uđite i ubijajući stražare prođite kroz tunele. Kada izađete, popnite se na kutije, pa se po metalnoj šipci prebacite prijeko. Pucajte na stražare koji vas gađaju odozdo.

Na drugoj strani uporabite prekidač da isključite električne ograde koje vam smetaju u napredovanju. [L]

Poslije toga, spustite se i idite u skladište 69. Uđite kroz prozor i čuvajte se trojice stražara koji vas čekaju - jedan ima granate. Pronađite i označite nositelja virusa, pa se vratite u tunele, idite do ograde i razvalite je. Idite desnim tunelom, a kad izađete, uđite u skladište.

MISIJA 16

Pokupite oklop iz kuta i spustite se u rupu. U dvorištu se držite uza zid zgrade da vas ne pogode stražari s krova. Idite u skladište 85 i od stražara uzmite snajper (prvo ga ubijte, naravno), pa idite u skladište 87. Prođite kroz prolaz prema stražnjem dijelu zgrade i sredite stražara koji patrolira uličicom. Preko kutija se popnite na krov, pa uđite kroz prozor.

Počistite dva stražara, pa skenerom pronađite i označite nositelja virusa. [M]

Napustite skladište 82 i uđite u skladište 74, ubijte stražare i pronađite nositelja virusa, označite ga i izađite. Vratite se do skladišta pokraj skladišta 82, ubijte stražara i popnite se na krov te ubijte još dva stražara na krovu zgrade do vas. Metalnom šipkom prebacite se prijeko, pokupite granate i spustite se na niži dio krova. Idite do kraja krova, sredite stražare i spustite se dolje. Uporabite skener na kutijama po kojima ste sišli i označite nositelja virusa. Idite do skladište 76 i u podzemni tunel. Čuvajte se stražara i izdaleka raznesite bačve da ih ne bi netko raznio dok stojite pokraj njih. Skrenite tunelom lijevo nakon kutija - pazite pri izlasku na površinu jer vas ondje čeka još stražara.

Uđite u skladište i završite misiju.

MISIJA 17

Uđite u goruću zgradu i prođite između vatre. Sredite dva stražara, pa se popnite do mjesta gdje je bio prvi od njih (na metalnoj kutiji) i prokotrljate se kroz niski prolaz. Spustite se na kraju i po kutijama se popnite na stazu. TRČITE jer će staza početi propadati pod vama, na kraju ubijte stražara, spustite se sa staze i idite u sljedeću sobu. Idite desno i popnite se na kutije - čuvajte se gorućeg stražara! Na kraju kutija spustite se dolje i idite u sljedeću sobu. Napast će vas tri stražara slijeva, kojih se riješite tako da raznesete bačve. Idite prema mjestu odakle su došli, skrenite desno i iza metalne kutije prođite kroz niski prolaz.

Vatra ili ne, ovuda morate proći da dođete do dizala. [N]

Popnite se na metalnu kutiju, ubijte stražara i pokupite oružje. Vratite se u drugu sobu, pa idite desno do metalne kutije i popnite se na nju. Prokotrljate se do druge sobe, ubijte stražara i pazite da ne pogodite bačve. Popnite se na stazu, ubijte stražara i TRČITE dok staza propada pod vama. Na kraju se spustite, pucajte u prekidač dizala i čekajte da dizalo stigne i odvede vas do sljedeće misije.

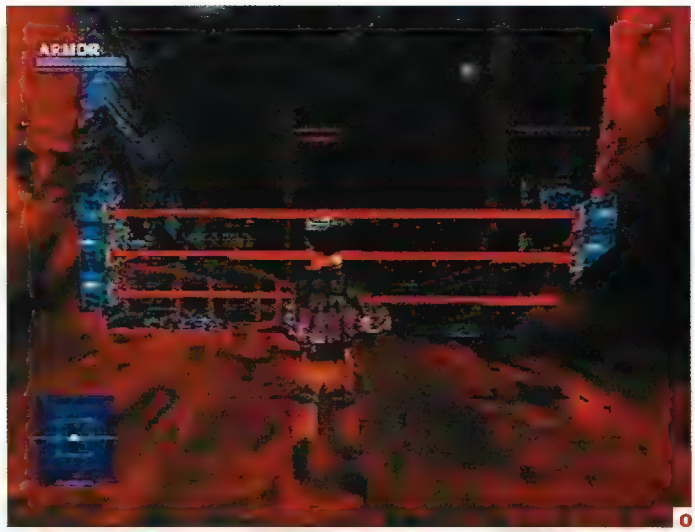
MISIJA 18

Odmah na početku skrijte se iza kutije jer stižu stražari. Pobijte ih i idite kroz tunel, držeći se zida. Skrenite desno u tunel kada dođete do prve staze. Spustite se ispod staze i još jednom do zemlje, pa pozorno idite podzemnim tunelom do sobe na kraju, gdje se nalazi elevator control panel.

Da isključite lasere, morate prekinuti dovod energije. [O]

Po kutijama se popnite do tunela sa crvenim svjetlom, pa uđite u sobu s prekidačem za energiju i isključite je. Vratite se u prijašnju sobu, ali se čuvajte stražara. Kada ih pobijete, spustite se dolje, uključite dizalo i njime se spustite u podzemne

N



O

nivoe. Oprezno idite kroz tunele, jer na dva mjesta su grupe od po tri stražara. Na kraju tunela uporabite prekidač dizala i idite gore. Idite u sljedeću sobu (gledajte kuda hodate - mrak je). Pretrčite preko staze u tunel na kraju kojeg je kontrolna soba. Pritisnite sva tri crvena gumba i misija je gotova.

MISIJA 19

Zaobiđite vatru da dođete do procjepa, pa se spustite po šipkama. Pokupite noćni snajper (night vision rifle), i uđite u mračni tunel. Snajperom skidajte stražare prije nego vas primijete.

Snajper za gađanje u mraku puno će vam pomoći u ovoj misiji. [P]

Kada dođete do uništene staze, spustite se, ubijte stražara i nastavite tim tunelom. Kada dođete do procijepa, popnite se gore i idite dalje tunelom. Oprezno prijeđite stazu i čuvajte se trojice stražara koji vas čekaju na kraju tunela. Sredite ih i pronašli ste cilj ove misije.

MISIJA 20

Na ovoj misiji vrijeme vam je ograničeno, pa se krećite brzo. Zaobiđite raketu, ubijte stražara, dizalom se spustite dolje i ubijte još dva, pa se po šipkama popnite na raketu i pokupite šifru.

Zatim bježite natrag odakle ste došli i prokotrljajte se ispod vratiju koja se zatvaraju. Pretrčite na drugu stranu i idite dizalom. Trčite hodnikom ubijajući sve pred sobom, a kad uđete u prvu kontrolnu sobu, čuvajte se jer će vam jedan terorist doći sleđa. Ovdje ubijte i dva znanstvenika, jer jedan od njih ima karticu-ključ za vrata. Otključajte vrata i idite hodnikom do kontrolne sobe. U hodniku će vas iza ugla dočekati stražar, a u kontrolnoj sobi dva su terorista na prozorima na lijevoj strani. Zapamtite poziciju lijevog terorista, jer ćete na tom mjestu naći plinske granate koje će vam poslije trebati.

Commandcomputer, kompjutor koji tražite je na suprotnom kraju sobe od plinskih granata, pa prvo idite ondje i unesite šifru za uništavanje rakete. [R]

Slijedi borba s Rhoemerom, o kojoj pročitajte u okviru "Velike i male ribe".

I to je to.⊗

P

R

Kako pobijediti strah i riješiti

SILENT HILL

PIŠE Berislav JOZIĆ

U prošlom smo broju imali opis, u ovom rješenje - morate priznati da smo brzi. A što mogu kad mi se igra tako svidjela da je jednostavno nisam mogao pustiti iz ruku. Nadam se da ćete je uz ovo rješenje odigrati do kraja - i to više puta.

Kao i obično, neću se zadržavati na sitnicama kao što su pobjeđivanje neprijatelja i snimanje pozicije - nešto moram prepustiti i vama. Jednako tako neću napominjati da skupljate metke, energetske napitke i prvu pomoć - istražujte naokolo i naći ćete ih i sami. Od nekoliko savjeta koje ću vam dati najvažniji je onaj da često gledate na mapu da ne biste pretjerano lutali. Za dodatne informacije o pojedinim aspektima igre pogledajte okolne okvire, a sada, krenimo u igru!

UVOD

Na početku samo trčite za djevojčicom u uličicu pa ravno, jedinim putem kojim možete ići.

Kad se probudite i porazgovarate sa Cybil, pokupite sve predmete (mapa, lampa, nož i energija), pripremite pištolj i krenite prema vratima. Nakon borbe uzmite radio koji šumi kada su neprijatelji u blizini pa izađite.

PUT DO ŠKOLE

Pogledajte mapu i idite ulicom Bachman do trgovine (vrata su pritvorena). Usput pokupite metke na klupi, a u trgovini energetska pića i kutiju prve pomoći (ako igrate Next Fear, tu je i Chanelling Stone). Nastavite na sjever ulicom Bachman (po lijevoj strani) i iz razbijenog automobila uzmite energiju. Nakon toga idite u uličicu u koju ste ušli u uvodu.

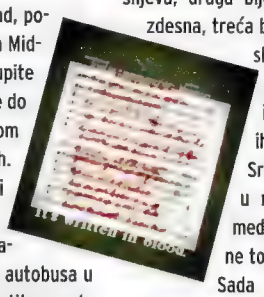
Nastavite samo ravno putem kojim ste i prije išli, usput pokupite metke i željeznu cijev i zaustavite se tek kad pronađete papire na podu. Pogledajte ih i vratite se ponovno u glavnu ulicu.

Idite na zapad ulicom Finney dok ne dođete do križanja s ulicom Levin. Njome nastavite na jug do Matheson, a odande na zapad. Doći ćete do urušene ulice - pogledajte papire na zemlji. Potom idite lijevom stranom ulice Levin do kuće ispred koje je pseća kućica. U njoj ćete naći ključ kojim otključajte ulazna vrata i uđite. Pokupite energiju i metke, pa pogledajte mapu pokraj stražnjih vratiju. Kroz stražnja vrata ne možete proći pa izađite. (Ako igrate Next Fear, i vidjeli ste Katanu na završnom ekranu, vrata u hodniku bit će otključana i u toj ćete sobi naći ovo moćno oružje).

Idite do nove crvene crte koju ste ucrtali na mapi (nasuprot trgovine). Idite prolazom dok ne vidite žičanu ogradu kroz koju trebate proći. Ono bijelo na podu je ključ -pokupite ga pa izađite (na košari za smeće u blizini je energija).

Sada idite na istok ulicom Finney pa pokušajte prijeći most. Naići ćete na razbijeni policijski auto koji u prtljažniku skriva još jedan ključ. U blizini pokupite metke pa idite na jug ulicom Ellroy do još jedne rupe. Idite na desnu stranu ulice i prijeđite preko daske do komadića zemlje na kojem je stup s poštanskim sandučićem. Unutra je ključ, uzmite ga i vratite se do kuće ispred koje je pseća kućica (u ulici Levin).

Otključajte stražnja vrata u kući - kad izađete, naći ćete se u mraku. Upalite lampu i pokupite energiju sa stola te prođite kroz vrata u ogradi. Uličicom idite na sjever, pa ulicom Finney na zapad, potom skrenite na sjever ulicom Midwich. Kraj rupe u zemlji pokupite energiju i metke, pa se vratite do ulice Matheson i idite uličicom između ulica Levin i Midwich. Tu ćete naći još metaka i energije. Nastavite na jug do ulice Bloch. Odande idite na zapad do Midwich, pa na jug do autobusa u kojem pokupite energiju. Vratite se do škole (koja je u istoj ulici i na istoj strani kao i autobus) i uđite na prednja vrata.



ŠKOLA

Čim uđete, idite desno i s klupe pokupite mapu škole. Prođite kroz velika vrata i idite na zapad do porte. Pročitajte poruke pisane krvlju, pa prođite kroz vrata iza porte. Pokupite metke, pogledajte sliku i vratite se u hodnik.

Morate otići na drugi kat (prođite kroz dvorište, pa stubama) i naći sobu s laboratorijskom opremom. Tu pokupite bocu s kiselinom i idite u laboratorij gdje kiselinom rastopite ruku i pokupite medaljon. Vratite se u dvorište i stavite medaljon u rupu predviđenu za nj, s lijeve strane tornja sa satom.

Nakon toga ponovno idite na drugi kat te u sobu s klavirom koji sada možete rabiti (ako ste stavili zlatni medaljon na njegovo mjesto). Da dobijete srebrni medaljon, pritisnite tipke ovim redom: druga bijela slijeva, druga bijela zdesna, prva crna zdesna, treća bijela zdesna, prva crna slijeva. Sve su te tipke "oštećene", tj. ne proizvode ton nego se, kad ih pritisnete, čuje "klik". Srebrni medaljon stavite u rupu nasuprot zlatnog medaljona, sa suprotne strane tornja.

Sada se vratite u zgradu i idite u podrum (sami pronađite put). Uđite u kotlovnicu (boiler room) i pritisnite crveni gumb, što će otvoriti vrata na tornju. Vratite se u dvorište i prođite kroz vrata. Nakon ljestava i prolaza naći ćete se ponovno u dvorištu, ali ne baš posve istom.

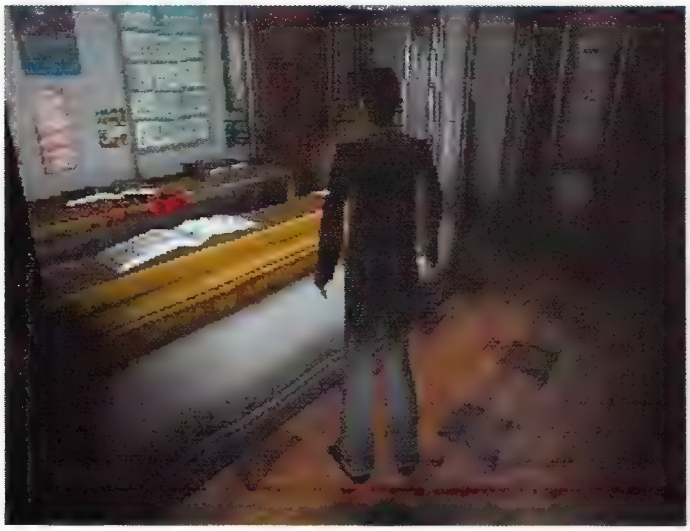
MRAČNA ŠKOLA

Idite u skladište (storage room) i pokupite gumenu loptu. Potom idite u prvi razred na zapadnoj strani i sa stola uzmite kartu. Njome možete otvoriti vrata u sobi iza porte. Prođite kroz njih i uđite u muški WC. Iza jedne od pregrada je unakaženo tijelo, ali i sačmarica (shotgun) koja je vrlo vrijedno oružje (ženski WC djeluje kao dizalo - kada uđete u nj i pokušate izaći, naći ćete se na katu - ponovno uđite i izađite i opet ste u prizemlju). Idite u zbornicu (teacher's room) kraj stuba i, kada budete izlazili, jedan od telefona na stolu će zazvoniti. Javite se i nakon razgovora idite na drugi kat.

Sada idite u sobu s ormarićima i otvorite onaj koji se trese - ne bojte se, nije ništa strašno, bit će strašno kad pokušate izaći! Nakon toga pokupite zlatni ključ i popnite se na krov. Ovdje pogledajte ventil za vodu, pa slijedite žlijeb do prve rupe i začepite je gumenom loptom. Otvorite ventil i ključ koji je bio u drugoj rupi past

Tko ne može bez šifri...

Taj neka iskuša ovo:
Na ekranu gdje se namještaju parametri (Options) pritisnite odjednom L1, L2, R1, R2 i dobit ćete poseban izbornik u kojem možete podesiti boju krvi, trčanje, rabiti oružja, vrstu pogleda i još neke sitnice. Ako igrate Next Fear, ovaj će izbornik dobiti i dodatne opcije.



će u dvorište. Naći ćete ga lijevo od vratiju (tj. vama slijeva kad izađete u dvorište), uza zid.

Zlatnim ključem (library reserve key) otključajte skladište knjiga na drugom katu, uđite i prođite kroz vrata u knjižnicu i ondje pročitajte knjigu na stolu (saznat ćete kako ubiti prvog BOSS-a). Možete još pretraživati zgradu da biste našli energiju i metke, a kad ste dobro opremljeni, idite u kotlovnicu. Ovdje ćete vidjeti dva kotača i prolaz blokiran rešetkama. Da prođete, okrenite lijevi kotač jednom DESNO, desni kotač dvaput LIJEVO. Slijedi borba s BOSSom, sredite ga ovako: izbjegavajte ga i pucajte na nj iz bilo kojeg oružja dok se na podu ne pojavi lokvica tekućine, a zatim uzmite u ruke sačmaricu, sačekajte da RAZJAPI usta i ispalite mu jedan hitac u ždrijelo.

Nakon animacije naći ćete se u "normalnoj" kotlovnici. Pokupite ključ s poda i idite do porte, gdje u popisu učitelja potražite K. Gordona (ključ njegove kuće ste upravo pokupili).

MOST

Nakon izlaska iz škole idite na jug ulicom Midwich, pa na istok ulicom Bradbury do uličice koja skreće na sjever. Produžite njome do vratiju s desne strane - prođite kroz njih i uđite u kuću (otključajte K. Gordonovim ključem). Unutra pokupite sve što nađete, pa izađite i idite do crkve (Balkan Church). Nakon animacije pokupite Drawbridge ključ i "Flauros" s oltara, te energiju u zidnoj niši. Izađite i idite na zapad ulicom Bloch, te prođite kroz otvorena vrata pokraj benzinske crpke. Unutra pokupite metke i (samo u Next Fear) tank benzina. Možete još malo lutati ulicama i skupljati metke, pa idite do mosta (na slomljenim stubama uz most naći ćete metke i energiju) i u Bridge Control Room na samom mostu.

Popnite se ne kat i pokupite mapu Central Silen Hilla, uporabite Drwbridge ključ na kontrolnoj ploči da spustite most.

Ako igrate Next Fear, a do sada ste samo jednom završili igru, s tankom benzina možete rabiti ili motornu pilu ili bušilicu - ali ne obje zajedno. Ako ste igru već završili dva puta, možete rabiti obje. Evo kako doći do ovih oružja:

Motorna pila - idite na zapad ulicom Bloch do rupe. Na južnoj strani ulice je kuća s razbijenim prozorom kroz koji možete uzeti pilu (prvo je napunite benzinom).

Bušilica - nalazi se u prizemlju Bridge Control Room (također je prvo napunite benzinom).

BOLNICA

Prijeđite most i idite do bolnice (u južnom dijelu mape). Uđite i krenite hodnikom, pa kad čujete hitac, uđite u prvu sobu lijevo. Nakon animacije, okrenite se desno, prođite kroz sljedeću sobu i na recepciji sa zida pokupite mapu bolnice i energiju. Idite u Doctor's Room i pokupite mapu podruma bolnice te odatle uđite u Conference room gdje ćete naći ključ podruma. Uđite u kuhinju u kojoj pokupite energiju i jednu plastičnu bocu s ormara u uglu (ima ih više, ali možete uzeti samo jednu). Bocu uporabite u Director's Office da s poda pokupite razlivenu kemikaliju (poslije vrlo važno).

Produžite do podrumskih vratiju i sidite niza stube. Uđite u sobu s generatorima, pregledajte desni i uporabite prekidač. Nakon toga uđite u dizalo i idite na 2. kat (pogledajte gumbe s desne strane vrata i odaberite broj 2). Kada pokušate izaći iz sobe, saznat ćete da su vrata zaglavljena. Idite dizalom na 3. kat gdje će vas dočekati ista stvar. Kada se nakon toga vratite u dizalo, primijetit ćete da se na odabiru katova pojavio i broj 4 pa pritisnite taj gumb.

MRAČNA BOLNICA

Prođite kroz vrata (nisu zaglavljena), pa kroz cijeli hodnik i kroz vrata na kraju, pa ponovno kroz cijeli hodnik do stuba - sidite po njima. Iz soba 301, 302 i 304 pokupite korisne predmete, pa idite u skladište (storage room) gdje pokupite vrećicu krvi, metke i energiju. Idite u sobu 306 i sa zida pokupite "Plate of Cat". Uđite u muški WC i s police pokupite "Plate of Turtle". Idite do vratiju sobe iz koje ulazite u dizalo i otključajte ih. Spustite na 2. kat (može i stubama). Iz sobe 201 pokupite upaljač (na krevetu), pa uđite u sobu 204. Zmiju nahranite vrećicom krvi i pokupite "Plate of Hatter" sa zida. Spustite se na prvi kat i uđite u Medicine Room te pokušajte ući u sobu za preglede. Zaključana je, ali ćete s druge strane čuti zvukove. Nakon toga idite u direktorovu sobu i pokupite "Plate of Queen". Sad idite u sobu za sestre (Nurse Center - na 2. katu) i ondje pročitajte poruku na zidu. Pokušajte proći kroz vrata u sljedeći hodnik i pokazat će vam se reljef u koji morate u pravilnom rasporedu uložiti četiri raznobojne ploče koje imate. Raspored je sljedeći - crvena gore lijevo, plava gore desno, žuta dolje lijevo, zelena dolje desno. Prije prolaska kroz vrata u ruke uzmite sačmaricu jer vas očekuje opasna borba.

Prođite i pobijte sve zombije koji vas napadaju, pa idite u pripremnu sobu (operating prep room) i iz nje u operacijsku salu, gdje sa stola uzmite ključ podrumskog skladišta. Uđite u sobu za intenzivnu njegu i sa stola uzmite alkohol. Sada se spustite u podrum, iz mrtvačnice pokupite energiju, a iz sobe s generatorom čekić (moje omiljeno oružje zbog velike štete koju nanosi). Sada uđite u podrumsko skladište, pokupite metke i pregledajte ogrebotine na podu kraj ormara u kutu. Zaobiđite ormar i pomaknite ga, pa prođite kroz prolaz. U ovoj sobi alkoholom polijte rešetku, pa zapalite upaljačem. Sada možete proći kroz rešetku.

Idite do kraja hodnika i prođite kroz posljednja vrata sa strane. Zatim uđite kroz prva vrata desno i pokupite videokasetu. Vratite se u hodnik i prođite kroz posljednja vrata na lijevoj strani. Nakon animacije pokupite ključ sobe za preglede kraj slike. Sada se vratite natrag do sobe 302 na 3. katu da pogledate kasetu, pa se spustite na 1. kat i ključem otključajte sobu za preglede. Nakon dvije poduže animacija vraćate se u "stvarni" svijet, bogatiji za informaciju da morate otići u crkvu.

TRGOVINA ANTIKVITETIMA

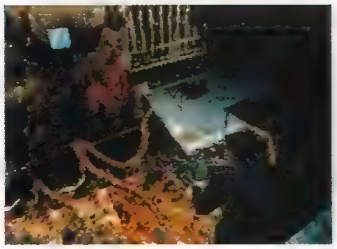
Prvo pokupite ključ koji je starica ostavila pa izađite iz bolnice i idite do trgovine antikvitetima. Naći ćete je sjeverno od Silent Hill Town Centra - pogledajte mapu i povećajte pogled tipkom ⊗. Uđite, spustite se stubama i otključajte vrata ključem. U sljedećoj sobi pomaknite ormar kraj zida (kao u bolnici) pa pogledajte animaciju. Nakon nje prođite kroz rupu u zidu i u sobi s oltarom pokupite sjekiru, pa pokušajte izaći iz sobe. Slijedi dugi razgovor i animacija, nakon koje se ponovno nalazite u "mračnom" svijetu.

MRAČNI GRAD

Idite ulicom Simmons prema Town Centeru. Pokraj njega ćete naći rupu u ogradi - prođite kroz nju. Kad uđete u zgradu, idite gore po stubama. Prvo idite desno i uza zid do vrta, uđite i pokupite metke i energiju. Izađite iz sobe i hodajte hodnikom dok ne vidite predmet na zemlji. Krenite prema njemu i pod će se urušiti, a vi ćete pasti ravno pred golemog crva kojeg treba ubiti. Prije nego zapucate, osvrnite se oko sebe i pokupite pušku naslonjenu uza zid. Crva nije teško pobijediti - samo stojte na mjestu dok ne ispusti nekakav urlik (?), odmaknite se par koraka, okrenite se i pucajte u njega (najbolje puškom). Nakon par pogodaka, sklupčat će se (prestanite pucati) i pobjeći napravivši rupu u zidu.

Izađite kroz rupu i idite do bolnice (samo tamo i možete ići, rupe vam ograničavaju put). Uđite i idite u sobu za preglede gdje pogledajte animaciju i poslušajte Lisu, pa izađite iz bolnice. Primijetit ćete da vam je kretanje opet ograničeno - možete ići samo ravno i popeti se na krov zgrade gdje vas čeka sljedeći BOSS.

Ovaj put riječ je o ogromnom kukcu (možda mama onog crva kojeg ste sredili malopri-je?). Iako će vas gađati otrovom i bosti žal-cem, nije ga teško pobijediti. Trčite unaoko-lo i pucajte na nj kad god imate vremena okrenuti se. Kad ga "prizemljite", vraćate se u "stvarni" svijet.



TUNELI

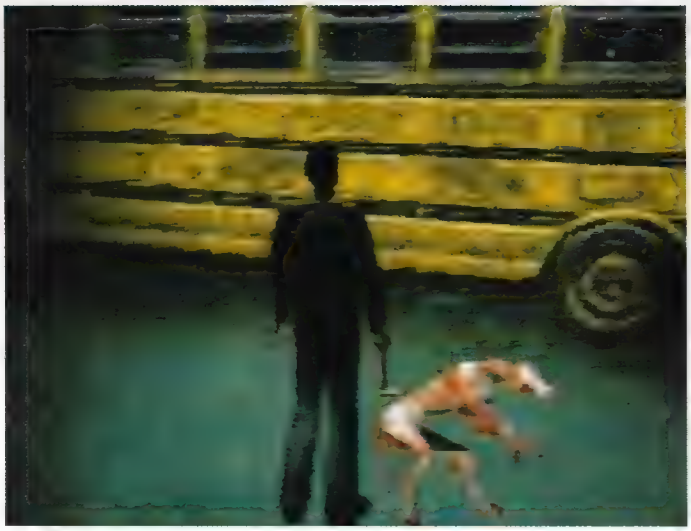
Odšećite do policijske postaje i pokupite metke koje ondje nađete, pa se mostom vratite u stari dio grada. Bit ćete odmah prebačeni do škole, gdje se osvrnite i pre-gledajte vrata na žičanoj ogradi. Lokot raz-bijte čekićem, uđite i sidite u tunele - OPREZ! - ovdje je radio beskoristan, mo-rate gledati oko sebe da spazite neprija-telje koji vas često čekaju u zasjedi (često čak i na stropu). Idite hodnikom do velike sobe gdje pokupite ključ i mapu sa stola. Prošećite hodnicima (na kraju svakog su meci ili energija) i kad sve pokupite, pro-đite kroz vrata s natpisom "Keep Out". Idite hodnikom do sobe u kojoj pokupite još jednu mapu i ključ na polici s knjigama. Pro-đite kroz još jedna "Keep Out" vrata, nastavite do sljedećih - otključajte ih klju-čem (budite spremni na borbu) pa idite i do onih na južnom kraju tunela, također za-ključanih (pogledajte na mapu). Otključajte ih pa se popnite ljestvama. Ovdje idite na jug, pa na istok u prvu rupu. Nastavite tunelom do proširenja, pa na jug i na kraju na zapad do kraja hodnika. Pogledajte vo-du pokraj krvave mrlje i naći ćete ključ (Se-wer Exit Key), što će biti popraćeno napa-dom 3 čudovišta. Najbolje je pobjeći i odju-riti na istočni dio mape, gdje vrata s "Keep Out" natpisom otključajte ključem i po ljestvama izađite iz tunela.

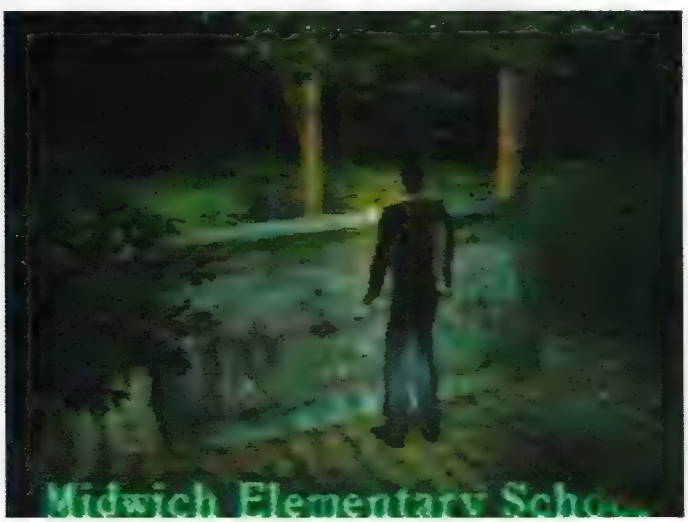
ODMARALIŠTE - MOTOR

Ovdje možete preskočiti prvi dio i odmah otići do svjetionika. Ako to učinite, nećete dobiti najbolji završetak, no brže ćete završiti igru.

Na desnoj strani je ploča s mapom koju uzmite, pretražite zgradu iza sebe da po-kupite metke i energiju, pa se zaputite uli-com Bachman i uđite u Annie's Bar. Nakon animacije idite do mjesta gdje je stajao dr. Kaufman i pokupite ključ i papirić. Poku-pite energiju s bara i idite do "Indian Run-ner" hotela. Pročitajte papirić da sazna-te šifru (0473), a na ključu piše broj sobe (3) - uporabite je da uđete u sobu. Unutra pokupite metke i energiju, te pročitajte ši-fru s papirića na zidu (0886).

U ladici ćete naći ključ kojim otvorite sef u kojem se nalaze vreće bijelog praha. Još samo pogledajte sliku kraj papirića, pa izađite i idite ulicom Weaver do "Haer-bey Inna". Uz njega se nalaze vrata s ma-lom tipkovnicom pomoću koje upišite ši-fru, uđite unutra i pokupite magnet. Pro-đite kroz vrata kraj onih kroz koja ste ušli, i u garaži pokupite energiju i metke. Pregledajte motor i vratite se u prvu so-bu. Prođite kroz otvorena vrata, pa kroz sljedeća u dvorište. Pronađite sobu 3 i uđi-te (otključajte ključem). Pokupite energi-ju i pomaknite sanduk, pa pogledajte mje-sto na kome je bio sanduk. Ključ izvucite magnetom i vratite se do motora na ko-jem uporabite ključ. Dobit ćete bočicu, no doći će Kaufmann i oteti vam je. Izađite van i idite preko mosta u "mračni" svijet.





MRAČNO ODMARALIŠTE, ZABAVNI PARK

Trčite (izbjegavajući neprijatelje) prema svjetioniku i na kraju puta sidite stubama na lijevo. Pređite preko daske do broda i uđite unutra, nastavite hodnikom i prođi-te kroz vrata. Slijedi duga animacija, na-kon koje pokupite metke i energiju, pa kroz vrata kroz koja je starica došla nas-tavite prema svjetioniku. Ne možete zalu-tati - samo gledajte mapu. Uđite i popnite se na vrh, pa se nakon animacije vratite do broda (prebacit ćete se tamo automat-ski). Sada idite na zapad ulicom W. Stan-ford dok ne naiđete na otvorena vrata, gdje se kroz rupu spustite u tunele.

Na ploči na zidu naći ćete mapu, pa služeći se njome idite do ljestava kojima se pop-nite van (u donjem lijevom kutu na mapi su meci i energija).

U parku trčite jedinim putem koji je otvoren do trgovine sa sladoledom, odakle se samo malo osvrnite (dobro, napravite još par ko-raka) da pronađete vrtuljak s konjima. Pop-nite se na nj, napast će vas Cybil.

Prvo se izmičite (i skrivajte iza konja) dok ne potroši sve metke, a kad vas napadne rukama, imate dva izbora: ubiti je (za što treba mnogo metaka), ili uporabiti crvenu

Brže, lakše, bolje

Iako je kompletno rješenje tu, ovi kratki savjeti će pomoći da brže i lakše dođete do kraja igre. Neki od savjeta preuzeti su iz same igre (ispisuju se na ekranu kad mrete), dok su ostali čisti plod iskustva.

HLADNA ORUŽJA

Udarci ovim oružjima mijenjaju se zavisno o tome kako pritisnete gumb za udarac. Na raspolaganju vam je dugo držanje pritisnutog gumba ili dva brza pritiska.

NEPRIJATELJI KOJI LETE

Čuvajte s ovih protivnika, i u borbi s njima pokušajte biti leđima okrenuti prema zidu ili, još bolje, kutu.

GAĐANJE

Harry gađa vrlo loše i zato pokušajte pucati samo kada vam se neprijatelji približe, čime ćete štedjeti metke.

BRZI OKRET

Pritisnete L2 i R2 odjednom, Harry će se brzo okrenuti - ovo je korisno kada vas neprijatelji iznenade sleđa.

SVJETLOST I ZVUK

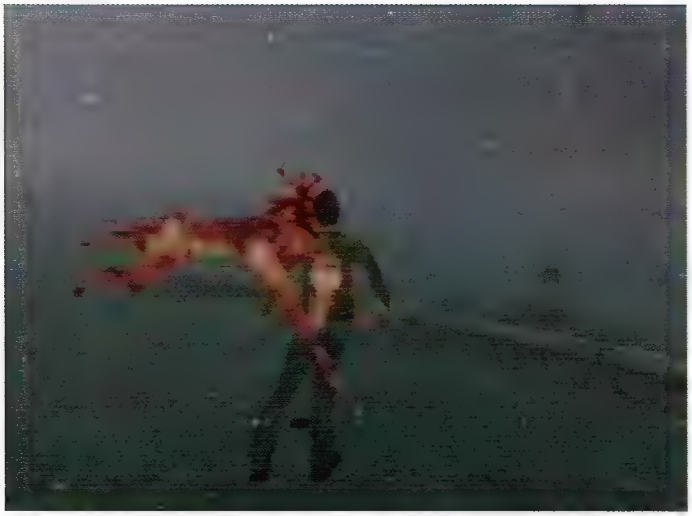
Kao i u stvarnosti, ako vas neprijatelji ne vide i ne čuju, neće vas ni napasti. Ponekad možete izbjeći nepotrebne borbe tako da ugasite lampu i prošu-ljate im se iza leđa.

DOKRAJČI GA!

Većina neprijatelja nije mrtva kada padne na pod, što možete zaključiti po činjenici da radio još uvijek pomalo šumi. Brzo im pridite i udarite ih nogom da se ne bi ponovno digli i napali vas.

RADIO

Zvukovi koje ispušta radio mijenjaju se ovisno od broja neprijatelja koji vam se pri-bližavaju i njihovoj udaljenosti. Slušajte pozorno i ubrzo ćete naučiti razlikovati čak i male varijacije u šumovima i prema njima se pripremiti na borbu.



tekućinu na njoj koju ste pokupili s poda u bolnici (mora vam biti blizu). Drugi izbor omogućuje bolji završetak, pa ga preporučujemo. Kako god bilo, nakon borbe ste u bolnici.

MRAČNA BOLNICA (2. PUT)

Bonica sada izgleda drugačije nego prije, i prilično je kaotično povezana iznutra (i potpuno u suprotnosti s fizičkim zakonima). Pokušat ću objasniti položaj soba, no ne mogu na to trošiti previše prostora, pa ćete se morati snalaziti i sami. Kada izađete iz dizala, pogledajte okolne sobe i pokupite metke i energiju. Spustite se stubama u razred, pregledajte stol da biste pročitali tekst, pa prođite kroz vrata u drugu sobu. Ovdje sa stola pokupite odvijač i kliješta, pa se vratite po stubama do sobe s ventilom. Uporabite kliješta da dobijete "Key of Ophiel" kojim otključajte vrata s natpisom "Ophiel" (logično, zar ne?).

Idite ravno te u prvu sobu na lijevoj strani. Pregledajte slike na zidu i na kraju sobe pritisnite sljedeće brojeve (ovim redoslijedom) - za strijelca 6, za bika 4 i za blizance 8. Dobit ćete "Stone of Time", pa izađite i idite u sobu na kraju hodnika lijevo od vrata s natpisom "Ophiel". Ispred sobe pogledajte ploču što će vam (zajedno s još jednom pločom koja se nalazi negdje u blizini) omogućiti da riješite zagonetku. Rješenje je "ALERT". Prođite kroz otključana vrata i nastavite hodnicima do mrtvačnice, gdje pokupite plavi objekt sa zida (Amulet of Solomon). Vratite se u "Ophiel" hodnik, pa poslije animacije idite u sobu sa satom i uporabite "Stone of time" da razbijete staklo na satu. Pokupite "Key of Hagith" i njime otvorite odgovarajuća vrata, pa se dizalom popnite na 2. kat.

Idite u treću sobu lijevo i pokupite "Ring of contract", "Crest of Mercury" i metke. Izađite, pa prođite kroz zadnja vrata u hodniku (na drugom kraju od dizala). U novom hodniku uđite u jedina vrata na desnoj strani i pokupite metke i kameru. Izađite iz ove sobe, okrenite se desno i idite do kraja hodnika, pa uđite u posljednju sobu. Uporabite odvijač da skinete ploču sa zida, pa se vratite do dizala i idite na 3. kat. U ovoj sobi uporabite kameru na slikama i pojavit će se čudni simboli. Prema rasporedu simbola rasporedite i pritisnute gumbe na vratima s obje strane sobe, što će ih otključati. Iz lijeve sobe uzmite ključ kaveza za ptice, a u desnoj pročitajte knjigu i pokupite energiju.

Vratite se na 1. kat i uđite u sobu nasuprot sobi s ventilom gdje ključem otključajte kavez i pokupite "Key of Phaleg". Znate koja ćete vrata njime otvoriti - ona na kojima piše "Phaleg".

Prvo idite u prvu sobu na desno i uporabite "Ring of contract" na ormaru u sobi, a NAKON TOGA pokupite nož. Uđite u sljedeću sobu, pokupite metke i energiju, te pregledajte "jelly beans" da dobijete "Key of Bethor". Ako prođete kroz druga vrata u sobi, možete na videu pogledati kasetu bez šumova. Vratite se u hodnik i uđite u sobu preko puta (srednja vrata), gdje nakon kraće animacije pokupite Ankh. Ključem koji ste malo prije dobili otključajte odgovarajuća vrata i isključite generator. Vratite se do sobe u kojoj ste odvijačem skinuli ploču sa zida (nažalost, ne možete ići dizalom) i pokupite "Key of Aratron", pa se vratite natrag i njime otključajte treća vrata na desnoj strani hodnika iza vratiju označenih s "Phaleg" (na vratima koja trebate otključati piše "Aratron").

Nakon duge animacije, pokupite "Disc of Ouroboros" pokraj Alessine slike, izađite u hodnik i uđite na suprotna vrata (jedina vrata u kojima još niste bili). Ovdje bi bilo pametno da snimite poziciju, te na suprotnim vratima uporabite sljedeće predmete (redoslijed nije važan): Ankh, Amulet of Solomon, Crest of Mercury, Dagger of Melchior, Disk of Ouroboros. Vrata će se otvoriti, prođite kroz njih.

POSLJEDNJA BORBA

Nakon animacije siđite niza stube i pogledajte dugu animaciju s puno govora, nakon koje slijedi borba s glavnim BOSSom ove igre. Ovaj neprijatelj je različit, ovisno o tome jeste li uzeli bočicu iz motora i oživjeli Cybil, stoga evo savjeta kako potući i jednu i drugu varijantu.

Child Godess - neizvršeni dodatni zadaci Vrlo jednostavno - ako imate metaka za pušku. Samo pucajte bez prestanka i sve je gotovo u nekih 15-ak hitaca.

Winged Monster - izvršeni dodatni zadaci Ovaj je malo teži. Ispucava munje, pa se pazite i trčite unaokolo, liječeći se po potrebi. Stalno gledajte prsa ove zvijeri - kada iz njih počnu izbijati iskre (prije nego zapuca) - vi napucajte nju. Na ovaj način treba je pogoditi mnogo manje puta nego da pucate bez tempiranja.

Nakon borbe slijedi serija animacija i popis programera, tj. kraj igre.⊗

Kraj do kraja

Silent Hill ima pet različitih završetaka, a koji ćete dobiti ovisi o sljedećim elementima: hoćete li se s Kauffmanom pograbiti oko boce i hoćete li uspjeti spasiti Cybil na vrtuljku. Najbolji završetak vidjet ćete ako napravite oboje, ali se isplati pogledati i druge završetke, tek da vidite kako je moglo biti..

Ako igrate na Easy nivou, možete vidjeti samo 4 završetka, dok je peti (UFO ending) dostupan samo ako završite igru na nekom težem nivou i zatim završite Next Fear.

Evo kako doći do tog završetka:

Prvo morate dobiti najbolji završetak (Good +), kako biste dobili Channeling stone - naći ćete ga u trgovini na početku igre. Zatim taj objekt morate uporabiti na sljedećim mjestima:

- **(Old Silent Hill) na krovu Mračne škole**
- **(Alternate Central Silent Hill) ispred bolnice prije borbe s Moljcem**
- **(Resort Area) u Normanovom motelu, ispred apartmana**
- **(Alternate Resort Area) na mostu broda**
- **(Alternate Resort Area) na krovu svjetionika**

Svaki od završetaka omogućuje vam da pri sljedećem igranju pronađete neka oružja koja prije niste mogli naći, dok vam UFO ending daje odmah najjače oružje u igri.

Inače, svaki puta kada završite igru i krenete ponovno pomoću pozicije koja se snima na kraju (Next Fear), nivo težine se pomakne za jedan stupanj prema gore. Nivoi težine se razlikuju prema broju neprijatelja, šteti koju nanose i broju metaka za pištolj koje dobivate u kutiji (Easy - 30, Normal - 20, Hard - 15), no kako pištolj nećete više rabiti kada pronađete neka jača oružja, to i nije veliki problem.

U kompleksnim igrama kao što je ova svaki je savjet dobrodošao...

POPULOUS: THE BEGINNING

PIŠE Dario ZRNO

Tko je god igrao prijašnje nastavke serijala Populous zacijelo je primijetio da je igrivost poprilično promijenjena. Njima i svim novim zaljubljenicima u ovu izvrsnu Bullfrogovu strategiju ovi će savjeti itekako koristiti u njihovom što kvalitetnijem i boljem osvajanju svakog pedlja igre.

SVAKI POČETAK JE TEŽAK

Na početku svakog nivoa pogledajte mapu i potražite najbolje mjesto na kojem ćete izgraditi svoje buduće selo. Velike uvale su idealne jer će im brda poslužiti kao prirodni zaklon. U svakom slučaju, selo bi trebalo biti u blizini bilo kakve uzvisine na kojoj ćete poslije izgraditi Guard Tower. Također, u blizini bi trebalo biti dosta drveća.

Sve Bravese uposlite u izgradnji nastambi, a vi sa Shamanom i s magijom Convert pridobijte što više nezavisnih divljaka koji bi trebali lutati uokolo. Računajte na to da oni tijekom vremena nestaju. Selo razvijajte pametno, izbjegavajući konfuzije i štedeći pritom na prostoru. Osim toga, slabo izgrađeno naselje je i teže braniti. Možda ovo zvuči blesavo, ali ako želite razviti veliku i moćnu populaciju, morat ćete izgraditi veliki broj nastambi i ostalih građevina.

Za izgradnju prvog stadija nastambe potrebna su vam tri "komada" drva, a jedno izraslo stablo daje ga maksimalno četiri. Kada ga jednom posiječete "do korijena", trebat će mu mnogo više da ponovno izraste nego onom drvetu koje nije posječeno

do kraja. Upravo zato na početku, kada nema previše protivničkih ratnika, pošaljite Bravese u okolicu u sječu izraslih stabala bez obzira trebalo vam drvo ili ne.

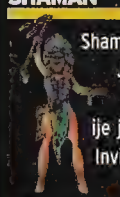
Ako vam ponestane drva, možete ga ukrasti protivnicima poslavši nevidljivog Bravesa u njihovo selo. Također je vrlo zahvalno magijama i špijunima uništaviti protivnička stabla. Prisilite ih na što manju izgradnju.

Kad pridobijete sve nezavisne stanovnike otoka, počnite puniti magiju Blast koja je odlična u slučaju napada na Shamana: brzo se puni, a ako vam okruže Shamana, sa tom ih magijom jednostavno razgrnete.

Kada protivnici napadaju vaše selo, prvo napadaju građevine za trening Bravesa (Warrior Hut, Preachers Hut,...). Zbog toga ih gradite u pozadini i to po mogućnosti dalje od nastambi jer ih u tom slučaju neće oštetiti. Naravno, u blizini izgradite Guard Tower.

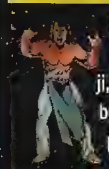
Vi i vaši sljedbenici

SHAMAN



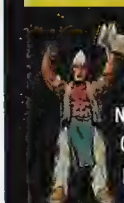
Shaman, odnosno vi, glavni je lik u igri - stoga i posjeduje posebne moći. Jedino Shaman može bacati magije, a ako pogine, reinkarnirat će se (ako ima još svojih sljedbenika) u Reincarnation Siteu. Na neke magije je imun (Swamp), ali isto tako neke ne može baciti na sebe (Shield, Invisibility). Dovoljno je jak u borbi s Bravesima, ali ne i s Warriorsima.

BRAVES



Oni su "osnova" svakog plemena. Sa njima gradite, razvijate, a možete ih trenirati u Warriorse, Preacherse, Firewarriorse i Spiese. Oni su najslabiji, ali daju najviše mane Shamanu i to do četiri puta više od ostalih sljedbenika - ali samo kada grade ili se odmaraju u nastambama (upravo zato ih pravilno rasporedite po kućama, tako da nema nijednog slobodnog mjesta).

PREACHERS



Prechersi možda jesu fizički slabi, ali s druge strane, sposobni su zaustaviti cijelu vojsku. Na njih uvijek morate posebno paziti, pogotovo kad napadate.

Njih u pravilu treba držati podalje, ali ne predaleko od same bitke. Osobno su mi najdraži u Guard Toweru jer im je domet tada bitno povećan, a sama ih građevina zaštićuje od napada. Postavite ih također i u nastambe - spriječit će špijuna (Spies) u sabotiranju građevine. Pošto su vaši Preachersi imuni na protivničke, možete ih s njima napasti kada branite ili napadate selo (zato uvijek držite kojeg Preachersa u selu).

Nevidljivi Preachers je idealan za kratke napade na protivničko naselje. Vodite računa da će Preacher postati vidljiv čim počne propovijedati, no dovoljno je preobratiti par protivničkih Warriorsa pa da napadnete građevinu.

WARRIORS

Glavnina svake vojske. Oni su najjači ali ne posjeduju nikakvu specijalnu sposobnost. Njih nikad ne rabite zasebno jer ih je lako preobratiti (sa Preachersima), rabite ih kao zadnju crtu obrane ili napada, iza Guard Towera s Preachersima i Firewarriorsima. Kada napadate, okružite ih s Preachersima koji će im osigurati dobru zaštitu.

FIREWARRIORS

Držite ih podalje od protivnika jer imaju dosta veliki domet a slabi su u borbi prsa-o-prsa. Držite ih po pet-šest u grupi, jer jedan neće napraviti veliku štetu na protivniku. Bacite Shield na njega te ga postavite u balon i dobit ćete izvrsnu zračnu vojsku. No, najbolji su u obrani, i to postavljeni u Guard Tower. Dva do tri tornja s Firewarriorsima čine idealan obrambeni zid.

SPIES

Najbolje ih je rabiti u prvoj polovici izgradnje na svakom nivou, jer mogu proizvesti velike štete na protivničkim građevinama. Samim time oslabit ćete razvijanje i "manu" neprijatelja. Naravno, oni se mogu zamaskirati u protivničkog Bravesa. Njihov jedini problem je u tome što će ih protivnik vrlo brzo otkriti, tako da ih ne treba slati same u neprijateljsko selo. No, grupa nevidljivih špijuna je sasvim druga priča. U svakom slučaju, držite ih podalje Preachersa. Neprijateljskog špijuna ćete otkriti klikom na nj. Ako vam nastamba naglo plane, znajte da je to djelo protivničkog špijuna. Pogledajte okolo Bravese koji trče u suprotnom smjeru od ostalih ili jednostavno provjerite sve koji su vani.

BITNO JE RAZVITI OBRANU

Izgradnja infrastrukture obrane sela je bitna - ako je dobro posložite, mnogo su vam veće šanse za protuudar. Svaki uski prolaz ili sličan prilaz do vašeg sela kroz koje bi protivnik trebao proći osigurajte Guard Towerom koji će se oglasiti zvonom uzbune u slučaju napada. U nj postavite Preachersa ili Firewarriorsa jer je njihov domet sada mnogo veći. Ako ste na nekoj uzvisini, još bolje - firewarriors sada imaju veliki domet Blast magije koja je njihovo jedino oružje. U ovakvim slučajevima ćete uglavnom uspjeti zaustaviti protivničku silu čak i ako ste brojčano mnogo slabiji. Dobro balansirana obrana Firewarriorsa i Preachersa će uspjeti spriječiti protivničkog špijuna koji se bude prikradao.

Ako se želite dodatno osigurati, izgradite Guard Post odmah iza Towera ili čak nastambu-dvije, koje će služiti kao mamac za protivnike koje ćete lako pogađati Firewarriorsom (iz Towera) dok oni pokušavaju srušiti vašu kuću. Postavite kojeg Firewarriorsa ili Preachersa unutar tih nastambi i dodatno ćete iznenaditi protivnika.

Kao što sam već prije napisao, brda i uzvisine iskoristite za izgradnju velikih prirodnih prepreka. Dovoljno je popeti se sa Shamanom na jedan vrh i baciti magiju Landbridge na drugi najbliži. Takva prepreka će usporiti neprijatelja, a vama dati dovoljno vremena da se kvalitetno pripremite i izradite taktiku obrane (odnosno, možete ga napasti sa strane dok se on penje na brdo).

Koristite i druge magije za obranu sela. Ako su protivnici brojčano nadmoćni, bacite Swamp na njih. Ta magija stvara otrovne močvare koje će uplašiti i oslabiti protivničku vojsku, ali računajte da močvara ostaje tu i nakon napada pa se ne razbacujte previše. S

Lightingom gađajte susjednog Shamana ili velike skupine protivničke vojske.

KAKO NAPASTI

Kada napadate, izmiješajte vojsku jer je tako mnogo djelotvornija. Warriorsi su posebno osjetljivi na Preacherse, ne budete li pazili, izgubit ćete ih veliki broj. Zajedno s ostalom vojskom šaljite uvijek i Shamana, ali ga dobro zaštitite. Ponekad ćete samo s magijama onesposobiti većinu protivničke vojske.

Kod napada na naselje, prvo bacite koju magiju da zbunite protivnika, a onda napadnite nastambe. Pazite na protivničke Preacherse (posebno one u Guard Towerima), jer ćete njih morati ometati i napadati dalekometno (Firewarriorsom ili, najbolje, Shamanom). Pokušajte cijelo vrijeme održavati više malih grupacija vojske jer neće dugo opstati bude li razbacana. Isto tako, nije dobro grupirati je u golemu skupinu jer je protivnički Shaman može s magijom Tornado onesposobiti u cijelosti (isto tako i vi možete napasti protivničku grupaciju).

Ponekad je dobro baciti Hypnotism na protivnike, no vodite računa da ih držite podalje od svojih sljedbenika (jer bi ih mogli napasti kad se oporave).

Tornado je izvrsna magija za uništavanje neprijateljskih Guard Towera ili sličnih građevina. U istu svrhu možete rabiti i Firestorm (potrebno je pogoditi centar građevine). Naravno, Volcano je, obzirom na svoju destruktivnost, dobro rabiti na velikim prostorima (npr. protivničko selo). Na težim nivoima napadajte protivnička naselja u razdobljima u kojima je bitno da uništite što više nastambi. U tom slučaju, protivnik se neće moći brzo oporaviti, a i brojčano će biti manji (Bravesi se nemaju gdje razvijati). Samim tim smanjit ćete i manu protivničkog Shamana.

Par osnovnih savjeta

- **Potrudite se pridobiti što više neutralnih divljaka koji su zapravo besplatna radna snaga, odnosno potencijalna vojska u vašem budućem osvajanju.**
- **Izgradnju sela započnite u blizini drveća.**
- **Naravno da je izgradnja sela bitna i za shamana.**
- **Guard Toweri su bitni u obrani - izgradite ih oko cijelog sela, odnosno na mogućim mjestima protivničkog napada.**
- **Kada postavljate formaciju za napad, postavite Preacherse oko vojske jer će zaustaviti ili barem oslabiti sve protunapade sa strane.**
- **Na sljedećim nivoima, kada se Shaman razvije, iskoristite njene magije za što kvalitetniji i jači napad vaše vojske. Ako je neka uzvisina u blizini, postavite Shamana na nju i nadgledajte bitku stalno spremni za intervenciju.**

MAGIJE

Njih ću opisati ukratko jer su kombinacije mnoge, a prostora je premalo. Naučite koje su vam najpotrebnije te prvo njih punite. Inače, mišljenja sam da je mnogo bolje otkrivati magije tijekom igre nego ih unaprijed pročitati. Upozoravam: čitajući ih, oduzimate si jedan lijepi dio igre.

BLAST	Osnovna magija koju je najbolje rabiti u obrani Shamana. Pripazite da nema vaših sljedbenika u blizini kad pucate jer ćete i njih pogoditi.
CONVERT	Služi za preobrazbu nezavisnih divljaka koji lutaju naokolo. Dakle, rabi, se samo na početku nivoa.
SWARM	Roj pčela koji će oslabiti i uplašiti protivnika. Bacite ga na brodove i balone jer će neprijatelji iskakati u panici. Ne djeluje na Shamane.
INVISIBILITY	Učinite bilo kojeg sljedbenika nevidljivim. Traje kratko, a odlična je u kombinaciji sa Shield magijom.
SHIELD	Učinite bilo kojeg sljedbenika otpornijim. Svaka magija bačena na takvog sljedbenika odbija se. Također traje kratko.
LANDBRIDGE	Spajanje otoka, odnosno bilo kakvih uvala. Kao što sam prije napisao, rabite ga i kod "izgradnje" planina kao obrambenih prepreka.
LIGHTING	Jača verzija Blasta, s tim da pogođena građevina počne gorjeti. Jedan pogodak s Lightingom će ubiti Shamana, a da bi se obranio od iste, potrebno je stalno se kretati.
HYPNOTISM	Privremeno zadobijte protivnike s ovom magijom. Vodite računa da će vas napasti čim magija prestane djelovati (zato ih možete poslati daleko od bojišta). Hipnotizirajte protivničkog Preachersa, a on će za vas preobratiti još sljedbenika (za stalno).
TORNADO	Idealna za uništavanje građevina.
SWAMP	Otrovna močvara koja će udaljiti protivnika. Možete ih baciti oko kamenih kipova, tako da protivnik ne može doći do njih. Ne djeluju na vaše sljedbenike.
FLATTEN	Suprotno Lanbridgeu, ova magija izravnava zemlju. Ako je bacite na obalu, zemlja će nestati a voda "zauzeti" njeno mjesto.
EARTHQUAKE	Zemljotres koji će uništiti sve građevine u blizini.
ERODE	Vrlo uporabljiva za obalna naselja i za uništavanje Guard Towera. Kada je bacite, zemlja nestaje, a građevina eksplodira.
FIRESTORM	Kiša meteora. Bacite je na zgusnutu protivničku vojsku.
ANGEL OF DEATH	Magija stvara zmaja koji će letjeti okolo tražeći neprijateljskog sljedbenika. Kada ga nađe, obrušit će se na nj i ubiti ga. Iz jednog punjenja magije možete proizvesti samo jednog zmaja.
VOLCANO	Napravite vulkan. Mislim da je dovoljno reći da je razoran. Vulkan napravljen od strane vašeg Shamana ne može ga ubiti.
TELEPORT*	Teleportirajte svog shamana bilo gdje na otoku (npr. u protivničko selo da biste bacili Volcano ili koji Tornado).
BLOODLUST*	Slično kao i u Warcraftu, bacite li je na svoje sljedbenike, oni će postati "gladni borbe". Naravno, u tom slučaju bit će i brži i jači. Napadnu li vas protivnici "nabrijani" tom magijom, pokušajte ih izbjegavati s vašom vojskom, te ih napadnite s magijama Tornado ili Swamp.
ARMAGEDDON*	Skoro svi sljedbenici (maksimalno 120) i Shamani teleportirat će se na jedno mjesto - na konačni obračun. Tu se vodi borba na sve ili ništa. Ne možete napraviti ništa da zaustavite Armagedon magiju bačenu od strane protivničkog Shamana, zato pripremajte jaku vojsku dok imate vremena.

*Magije koje ćete rijetko rabiti

GEX: DEEP COVER GECKO

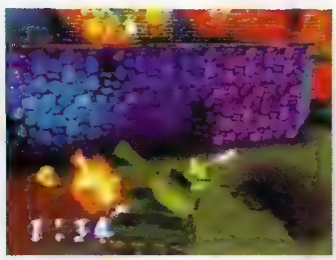
Zovem se Bond... Gex Bond.
Za one koji nisu skužili, riječ je o igri.

PIŠE **Tanja** VITAS

Svakome kome je "gmaz" GEX 2 bio guba, vjerojatno će se svidjeti i treći nastavak koji, po mom skromnom mišljenju, izgleda sasvim solidno, tj. dosta bolje nego prošli (općenito bi takve pojave trebale biti jasna stvar no...). Ovaj nam je put zadaća spasiti otetu agenticu Xtru koja izgleda kao da je sišla ravno s duplerice.
Nju ćete tijekom igranja sretati vrlo rijetko, ali i to kratko vrijeme provedeno s njom bit će vam dovoljan poticaj da krenete u akciju...

GEX

Lik koji nas vodi (tj. mi vodimo njega) malo je gmazasto biće kojem se ne mogu sa sigurnošću odrediti roditelji, a kamoli daljnji rođaci. Unatoč svemu, simpatičan je i okretan iako mu je faca malo spljoštena. Samo upravljanje njime nije suviše teško, iako ponekad zna biti "tvrdoglav" - ili ja imam dvije lijeve.



Mušica

Bitna za zdrav i dug život. Za svaki novi život potrebno ih je skupiti 50 komada, što i nije tako strašno s obzirom da ih u većini igrica treba 100. Naći ćete ih na mnogo mjesta (čak i tamo gdje ih ne biste očekivali).

• najviše ih ima razbacanih naokolo po podu, po krovovima u vodi i sl., pa ih možete brati kao tratinčice

• ima ih zarobljenih u televizorima - rasturite TV i onda zunzaru lovite jezikom - poneki pingvini također sadrže mušicu, poštanski sandučići, automati za sok, škrinje za sladoled... Velika većina vaših protivnika također u sebi ima po koju zunzaru (naravno da ih sve prvo morate rasturiti), zato ih nemojte zanemarivati jer mušica nikad dosta.

Pokreti

⊗ ako od Gexa želite samo mali poskok, stisnite ⊗ samo jednom. Za visoki skok, dvaput - jednom za običan skok , i još jednom prije nego se prizemlji i dobit ćete veliki odbijanac s repom. To će vam odbijanje koristiti kod preskakivanja provalija ali i za skakanje na visoke stijene, stube i sl.. Kod hopsanja po malim stubama, ⊗ možete rabiti tako da ga zadržite malo duže, na što će se Gex svojom ljepljivom jezičinom zalijepiti (pridržati) za stube i tako preskočiti prepreku. Ova kombinacije je vrlo korisna jer će vam se često događati da ne skočite kako treba pa će vas ljepljivi jezik spašavati od ponavljanja skokova.

◎ U ovoj je igri vrlo korisna tipka. Gex će isplaziti svoju ljepljivu jezičnu i uloviti mušicu, što i nije zanemarivo s obzirom da vam na bonus nivoima mušice popunjavaju izgubljenie živote. Drugo vrijedno značenje (ako postoji) ove tipke nisam uspjela prokužiti.

□ Pritiskom na kvadratić uočit ćete da se vaš detektiv bjesomučno vrti oko svoje osi mlatarajući repom po svemu što mu se nađe na putu. Nastojte zapamtiti ovaj pokret jer ćete njime u većini slučajeva uništavati protivnike i različite predmete u kojima su uglavnom skrivene omiljene vam mušice. Osim toga, pomoću kvadrata pucat ćete iz tenkovskog topa i mitraljeza - neizbježan užitak.

△ koristan isključivo za zumiranje prostora i stvarčica u neposrednoj blizini, no i bez njihove uporabe nećete propustiti ništa životno značajno.

L1 i R1 služe za rotiranje kamere, vrlo ih je poželjno rabiti s obzirom da vas kamera prati očajno sporo, pa čak i kada dođe na određeno mjesto, nije dobro centrirana, što je bitno u određenim trenucima. Ako ipak odlučite ne rabiti L1 i R1, moj jedini savjet je - samo polako, sve će jednom doći na svoje mjesto.

L2 služi za određivanje udaljenosti kamere. Da bi vam to uspjelo, tipku stiščite isprekidano, inače se ne događa apsolutno ništa. Korisno ako vas zanima izgled okoliša iz različitih perspektiva.

R2 Kada stisnete ovaj gumbek, Gex će se sagnuti. Meni osobno to i nije mnogo koristilo tijekom igranja, no možda se vama posreći.

R2 + ⊗ = tzv. KARATE UDARAC. Zgodna jednadžba s još boljim rješenjem, tj. ako naiđete na veliku provaliju, moći ćete je preskočiti samo ovom kombinacijom. Uzmite zalet i VUUUUUŠŠŠŠ.

R2 + ⊗ + ↑,↓,←,→ = RONJENJE.

Nekoliko savjeta:
a) da biste zaronili, stisnite samo R2
b) samo ronjenje i kretanje održavajte s R2+ ⊗
c) pravac ronjenja određujete kursorima (namještanje smjera radite isprekidanim stiskanjima, inače će vas biti posvuda, samo ne ondje gdje treba)
d) pazite na količinu ZRAKA!

Dodatni nivoi i simboli

Simboli predstavljaju stvarčice koje u ovoj igri život znače: zlatni novčić, daljinski upravljač i nešto zeleno nalik na cvjetić, rukicu, nožicu...? (npr. vaša pomoćnica s naslovnice javljat će vam se kad osvojite daljinski upravljač).

Dodatne nivoe predstavljaju veliki televizori koje nije teško uočiti, no da biste uopće došli do većine njih, morate sakupiti određen broj određenih simbola (količina i izgled dotičnih navedeni su na svakom TV-u). Ti su nivoi predviđeni uglavnom za skupljanje života i simbola potrebnih za daljnji tijek igre. Postoji par TV-a za koje vam nije potrebno ništa od svega toga, no to ni u kojem slučaju ne znači da su takvi nivoi jednostavni. Ovdje ćete zadaću svoje misije otkriti na ekranu prije početka igre. Na nekima možete birati između tri lika koja vas predstavljaju, dok na drugim mjestima morate izabrati ono što vam se nudi. Na secret telkama slučaj je isti, jedino što vam je u većini slučajeva misija vremenski ograničena. Za sve to potrebna je uglavnom spretnost, čelični živci i velika sreća.

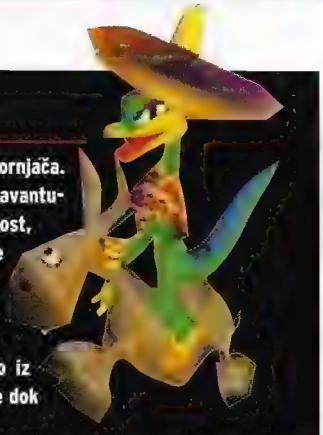
Prvi tajni nivo naći ćete na samom početku. Na prvome katu i u prizemlju nalaze se tri računala (to su oni iz davnih vremena kada nas još nije bilo - izgledaju poput ormara) raspalite ih repom i tajni je prolaz otvoren. Nakon toga iskušajte svoju spretnost u ulozi Gexa ili Rexa.

Drugu tajnu prostoriju naći ćete nakon što se okušate u ulozi slavnog detektiva S. Holmesa. U ovom slučaju morate prvo riješiti labirint i kamenom kipu obavezno odvaliti repom glavu. Prilikom izlaska iz labirinta izađite kroz prolaz kroz koji ste ušli jer ako izađete kroz TV ekran, cijelu misiju morati proći još jednom. U tajnoj sobici pokupite dodatni simbol, povucite sklopku i okušajte se u ulozi vampira. Preostali tajni nivoi temelje se na sličnim načelima i imaju isti smisao. Jedina je razlika što ključ njihovog otkrivanja ne mora uvijek biti isti.

Igra se zapravo svodi na to (naravno da je, osim lude zabave, glavni ako ne i jedini cilj završiti je i onda se hvaliti frendovima) da skupite što više mušica, novčića... i sličnih stvarčica i da se što više puta prerušite - jer nemojmo zaboraviti da je naš junak pravi detektiv na tajnom zadatku.

Prerušavanja vam stvarno neće manjkati jer ćete tijekom igre biti: vatrogasac, faraon, vampir, vojnik, gusar... Ostale uloge otkrit ćete sami... nadam se...

Malo o protivnicima



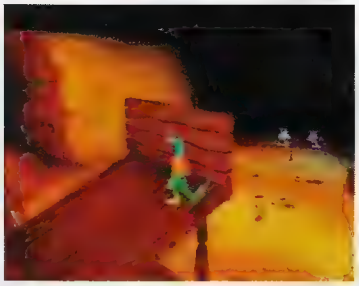
Prva "osoba" koju susrećete u igrici je kornjača. Ona vam je prvi i jedini prijatelj u vašim avanturama (osim deve i magarca koji, nažalost, imaju sasvim male ali vrlo pohvalne uloge). Da bi vam kornjača pomogla, morate je odvaliti repom (znam da se frendovi ne tuku no ponekad...) i onda će vam objasniti koji je vaš zadatak - ako iz prve ne skužite što želi od vas, mlatite je dok ne poplavi - (šala mala).

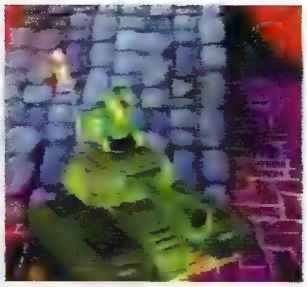
Ostala bića koja susrećete predstavljaju vaše smrtne neprijatelje, što znači da ih morate istrijebiti. Različiti tipovi na klizaljkama, daskama za surfanje, poneki generalić ili mumija lak su plijen, dok su me nekakvi kaubojski duhovi iskreno iživcirali. Uništit ćete ih tako da ih bjesomučno naganjate (ili bježite - ovisno o situaciji u kojoj se nalazite) i rotirate se sve u šesnaest.

Lovac je sam za sebe najobičniji papak, no pazite - i nakon što ga ubijete, može vam se dogoditi da dobijete metak u čelo.

Djed Mraz je, kao što znamo, ponekad vrlo okrutno biće (nikako da mi donese liniju, TV, auto...) kojeg ćete uništiti bježeći lijevo-desno, repom mu vraćajući darove u glavu.

Ovo nisu jedini protivnici, no s obzirom da ih većinu ubijate na isti ili sličan način, vjerujem da ćete ih srediti bez većih problema.





WWF WAR ZONE

Zaigrajte skrivene modove uz našu pomoć

CHEAT MENU

Pritisnite L1 i R1 kad se dizalo počne kretati i bit ćete odvedeni u podrum gdje su skrivene sve tajne.

BORITE SE KAO CACTUS JACK & DUDE LOVE

Ova dva borca postat će vam dostupna osvojite li WWF naslov na srednjem ili teškom nivou težine boreći se Mankindom.

EGO MODE

Ako želite da se glave vaših wrestlera znoje i smanjuju ovisno o tome navija li publika za vas ili protiv vas, onda osvojite naslov u Challenge modu boreći se Ahmedom i pritisnite L1 i R1 kada se dizalo kreće prema gore.

BORITE SE KAO WRESTLER IZ TRAINING MODA

Jednostavno odaberite Custom i nakon toga Trainer na Character Select izborniku.

BORITE SE KAO SUE (DJEVOJKA IZ RINGA)

Ako osvojite WWF naslov u Challenge modu, na srednjem ili teškom nivou težine, boreći se pritom Bretom ili Owenom Hartom, možete odabrati Sue kao Custom wrestlera.

OPASNE DJEVOJKE

Da biste mogli raditi wrestlere ženskog spola, osvojite naslov u Challenge modu, na srednjem ili teškom nivou težine, boreći se Hunter Hearst Helmsleyem.

BORITE SE KAO RATTLESNAKE

Kako biste dobili Steve Austina, naklju-kanog steroidima, osvojite naslov u Challenge modu, na srednjem ili teškom nivou težine, boreći se borcem kojeg ste sami napravili.

Vjerujem da će svi oni koji se sa suzom u oku sjećaju Twisted Metala 2, uz

ROGUE TRIP VACATION 2012

konačno doći na svoje

PIŠE **Tanja VITAS**

Godina je 2012. Svijet je ušao u tmurno doba, zaraza i siromaštvo vrebaju na svakom koraku, a pustoš, zagađenje, radijacija i očaj normalne su pojave. Samo je jedan izlaz iz tog pakla.... OTIĆI NA GODIŠNJI ODMOR!!!!!!!

Opaki je gangster iz predgrađa, Big Daddy, zauzeo sva najpoznatija odmarališta pretvorivši ih u zabavne parkove za multimilijunere. Vaša je zadaća prekinuti tu bludnu razonodu.

Jedino što trebate učiniti je pokupiti slučajnog putnika namjernika (turista) i ušvercati se u svijet bogatih i razmaženih. Dok ste u posjetu, pobrinite se za totalno razaranje, ako ne iz gušta, a ono radi love. U svakom slučaju, pripazite malo na svoje zdravlje jer Big Daddy neće besposleno sjediti gledajući kako mu uništavate izvor bogatstva i moći. Budite spremni na neka iznenađenja iz njegove butige...

Kao jedan od vozača-plaćenika, pridružujete se svijetu terorističkog turizma boreći se protiv posljednjih ostataka starog svijeta. U jednom od ponuđenih vozila, naoružani do zuba, vodite jednog od posljednjih turista na odmor i to na Big Daddyjev račun. Ovo vam je posljednja prilika da posjetite svjetske znamenitosti i usput nekog isprašite po turu. Ovo neće biti tipično ljetovanje, prepuno sunca i odmora, nego paklena borba ispunjena dimom i znojem, vrućim metalom i ostacima protivnika...

Utrke su cool.

Auti su OK.

Pucačine su dobre.

3D pucačine su IN.

O samoj igri

Igra je znatno poboljšani nastavak Twisted Metal serije i trebala se zvati TM3, no kako su neki drugi već zabrljali stvari, dobili smo Rogue Trip. Igru možete igrati sami ili s frendom, no to nije sve: ako frend ima svoj Sony, a odnekud se tu stvori i link kabel, igra dobija novi smisao. Da, da, ima još... Spojivši Sonyje, pozovite još dva frenda i uživajte u napucavanju učetvero!!! Ako dosad niste friknuli od sreće, zgrabite joypade i primite se posla...

VACATION igranje po misijama, birate samo vozača

GETAWAY možete birati stazu i vozača

CHALLENGE dvoboj - biranje staze i vozača (kao malu pripomoć odmah na početku dobivate 10.000 dolara)

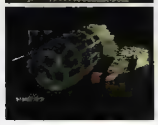
Stvari koje usput skupljamo

DOLAR svaki pokupljeni dolarski znak u pravilu znači 500 dolara. Novac koji pokupite na određenom nivou prenosi sa na sljedeći.

PHOTO tj. mjesto za slikanje donosi dodatnu zaradu (za vrijeme slikanja turist mora biti u vašem autu), a na svakom nivou naći ćete ih po šest.

performanse likova	MAX BRZINA	UPRAVLJANJE	SNAGA	OKLOP
BIOHAZARD AGENT ORANGE	4	5	10	10
PYRO NECROBOT	4	8	8	-
MEAT WAGON RICHARD 'DICK' BIGGS	6	6	8	6
GATOR BAIT DAISY JUNE MCCOY	7	9	3	4
VERMIN FRANCIS 'LEGS' MCGEE	10	8	4	-
SIDEWINDER SNAKE EYE SHADDOK	8	8	5	4
ROCK N RULE ELVIS D. KANG	7	7	5	5
BITCHIN WHEELS BUNNY	8	7	6	5
OZONE SCHIZ O MANIAC	6	6	6	7
INTRUDER RATMAN	8	7	7	6
DESTROYING ANGEL SISTER MARY LASCIVIOUS	5	6	7	10
BOSSOVI	10	10	10	10

BIOHAZARD AGENT ORANGE



Tajanstvena osoba koja zrači "privlačnošću". Teško da možemo naslutiti kakve sve strahote skriva maska na njegovom licu i anti-radijacijsko odijelo. Cijela njegova pojava odiše otrovnošću i budite sigurni da ga savjest neće peći kada vas sprži plamenobacačem. Njegov je supertajni tenk (koji je zdipio bježeći iz kemijskog rata) velik poput bombardera, prepun razornog oružja koje će donijeti totalno uništenje.

Specijalno oružje: ZOOMY ROCKETS samo agent Orange zna porijeklo misterioznog plina koji se širi okolišem kada navođene rakete pogode cilj.

MEAT WAGON RICHARD 'DICK' BIGGS

Veličina će vas prevariti. U Biggsovom slučaju Dick je stvarno dugačak. Mislite li da je Biggs lak plijen, grdno se varate, on odolijeva i najžilavijim protivnicima. Dick je spreman isprežiti protivnike svojim Meat Wagonom. Taj odmetnuti prodavač hotdoga nudi ukusnu, ali ubojitu hrenovku. Nećete ga se lako riješiti.

Specijalno oružje: WEENIE WHACKER Neprijatelji se oduzmu od straha kada se ta golema hrenovka pretvori u čekić, tamaneći sve oko sebe.

PYRO NECROBOT

Taj bjegunac sa starog željeza ima samo jedan cilj, hmm - živi za eksplozivno i zapaljivo.

Taj golemi kamion pravi je rigač vatre i najveći negativac na stazi - budite svjesni da on dobro poznaje svoju veličinu. Sklonite se s puta ne želite li postati hrpa zgužvanog metala.

Specijalno oružje: VAPOR CLOUD ostaje jedino miris spaljene gume i nagorjelog metala kad se taj zapaljeni oblak napokon razide.

Savjeti

- skupljajte lovu da biste se mogli popraviti kad zagusti (mjesta za popravljanje su kod vratiju s crvenim križem na vrhu)
- lova će vam trebati i za nadogradnju oružja (više nego korisno - vrata s raketom na vrhu)
- ako vas netko zapali, stisnite turbo 2x(□) kratko (kod analognog 2 puta ↑)
- bježite iz gužve
- uništite sve što vam se nađe na putu, a i šire
- (ne) rabite kodove za varanje

Turisti koji lovu znače

Turisti će vam predstavljati probleme ali i nepresušni izvor novca, no za to se morate malo pomučiti i namamiti ih u auto - zato ih nemojte izbjegavati nego ih marljivo skupljajte.

BILLY RAY-BOB "BADDY" DUROT

Debeli turist, čovjek "izrazitog" ukusa i dobro potkožen. Mnogo je brži nego što vam se na prvi pogled čini, no to ga ne čini simpatičnijim. Ima prilično veliku jezičinu, no za novce koje donosi - isplati ga se trpjeti.

HORTENSE VAN KRANK

Ova je bakica u svojih prvih sto godina života vidjela i proživjela mnogo toga i sve to poželjela ispričati prvom jadniku na kojeg naiđe. Teško da ćete je impresionirati, no druženje s njom pasti će vam još teže. Ah, da, one mušice što neprekidno lete oko nje imaju određeno značenje...

LOCHNAR XONTARIAN

Došljak pristigao s one strane... Obožava bifteke i žitarice, voli putovati, a u slobodno vrijeme samouki je kirurg. Svojom markantnom pojavom sigurno će vas zaintrigirati...

NICK BAXTER ALIAS CAPTAIN PROTON

Doputovao u grad na zasluženi odmor. Nakon što je devet puta spasio svijet od razaranja (naravno da mu vjerujemo) zaslužio je da ga povedete u pravo turističko razgledavanje.

BIG DADDY

Najdeblji stvor na planetu sjeo je u najvećeg robota šireći strah i trepet. Uza sve to, debeli ima još dvije dodatne pojave... kad ga dosta zbombate, izgledat će poput rotirajućeg letećeg tanjura, a na kraju ćete upoznati i njegovu visost koja izgledom podsjeća na balon punjen helijem (arsenal oružja u svim slučajevima ostaje isti).

Specijalno oružje: ???????

Naš najveći i najdeblji „junak" u ovoj igri ima i najviše tajnih oružja. Za početak će vam doletjeti ogromna kugla koja, osim što savršeno točno pogađa metu, proizvodi i jako veliki KABUUUM. Ako vam to nije dovoljno, zasipat će vas kišom malih raketa čija veličina nema veze s rupama koje stvaraju. Und Zucker komt zu letzt: plamenobacač! Ako uza sve ovo ostanete živi, ili imate vrašku sreću ili tu nešto ne štima...

GOLIATH STILLBIRTH

Zakržljala nakaza izrazite inteligencije više je nego sposobna smanjiti vas na svoju "veličinu" pomoću svog parnog valjka. Najpametnije ga je iznenada zaskočiti i smanjiti na veličinu suhe smokve - valjda će se onda konačno primiriti? U protivnom, izgledat ćete poput velike palačinke - bez pekmeza.

Specijalno oružje: THE VANQUISHER

Goliath će vas zasipavati mješavinom meteora i megabombi vrlo razorne moći. Ako na vrijeme šmugnete, možda i ostanete živi s obzirom na nepreciznost projektila.

HELICOPTER AGENT XYJ-37

Prikradajuća sjena kreće se po najvećem mraku u svojoj tajnoj misiji pozorno motreći na svaki pomak u svojoj blizini. Ne činite nagle pokrete i šarajte očicama na sve strane (pogotovo po zraku) - možda vi prije spazite njega!?

Specijalno oružje: ???????

Ispaljuje raketu vrlo nalik megastingeru, koja je vrlo precizna i ne odustaje od praćenja vaše stražnjice.

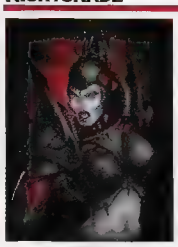
ALIEN SAUCER XAGNAR THE ABDUCTOR

Svatko ima drugačiju ideju o dobroj zabavi, njegova je beskrajno noćno divljanje (ispucavanje gravitacijskih valova) po žitnim poljima i slične zanimljive nepodopštine. Za njega je ovaj planet prepun dobre zabave - pokažite mu da ne mora uvijek biti tako.

Specijalno oružje: ???????

Alien po starom običaju ima "svemirske" fore za razaranje. U ovom slučaju iznenađenje stiže u vidu plazme koja će vas bogovski sroštiljati.

NIGHTSHADE



Čovjek-stroj Nightshade je kiborg u tijelu žene. Ne pokušavajte gledati svijet iz njene perspektive... neće vam se nimalo svidjeti. U svom "malom" teku s rotirajuaom pilom nasjeckat će sve u svojoj bližoj i daljnjoj okolici.

Specijalno oružje: BLADES O DEATH

Izbacuje dva projektila koja su, na vašu sreću, poprilično neprecizna. Pogodit će vas samo ako stojite na mjestu s velikim upitnikom iznad glave.

GATOR BAIT DAISY JUNE MCCOY

Kao pravi lovac, Daisy June veže krokodile u čvor i jede ih žive. Mala provincijalka živi za hladno oružje i vruće olovo. Njeno vozilo podsjeća na ljigavu stvar iz močvare.

Specijalno oružje: CHICKEN LICKIN

U žaru utrkivanja zaletjet će se neumorno u protivnika; samo će tako njeno tajno oružje (leteće kokoši koje vam nemilosrdo oduzimaju energiju) biti uporabljivo.

VERMIN FRANCIS 'LEGS' MCGEE

Bivši profesionalni vrestler osjećajan je momak koji zna kako vam uljepšati dan. Najdraža mu je stvar zbrisati u vidu magle, a onda izletjeti iz busije kad mu se najmanje nadate. Izgleda vrlo komično, no vjerujte mi samo tako izgleda...

Specijalno oružje: DISRUPT - O - RAY

Prilično čudno i opasno oružje. Iz daljine proizvedeni BLOOB zgrabi vas i propisno vam protrese koštice.

ROCK N RULE ELVIS D. KANG

Stvor koji predstavlja "Elvisovu" reinkarnaciju napada vas uz zastrašujuće akorde. Učinite svojim ušima uslugu i zbrišite ga zajedno s ružičastim Cadilacom s lica Zemlje.

Specijalno oružje: GLITTER ROCKET

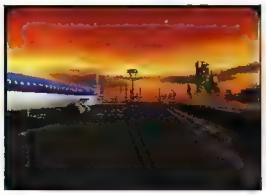
Debeli ispaljuje opake rotirajuće kuglice kojih se teško osloboditi - zalijepe se za vas i ne puštaju. U dodiru s protivnikom raspršit će se i KABUM - manji ste od makova zrna.

OZONE SCHIZ O MANIAC

Debeli ćelavi šizofreničar obučen u vrlo zanimljivu košuljicu snažno je i opasno stvorenje iako su mu ruke beskorisne (tko mu je kriv kad ne prati modu). Iako svojim vozilom upravlja nogama, ne smijete ga podcjenjivati.

Specijalno oružje: SHOCK TREATMENT

Dobre se stvari nikad ne zaboravljaju..... Munja koju ispaljuje Ozone širi se i prži na sve strane, stoga je bolje obilaziti ga u veeeeelikom luku.



XLAX

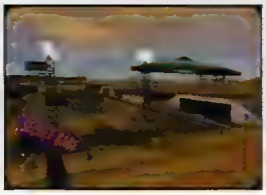
Stigavši u Big Daddyjevu zračnu luku, bit ćete u središtu pozornosti; naime, svi 'izletnici' već su stigli i čekaju na posljednjeg putnika (pokojnika). Jednom kad (ako) napustite zračnu luku, otvoren vam je put do novih 'izletišta'.

DADDYWOOD

Prošećite hollywoodskim brežuljcima i upoznajte svijet bogatih i slavnih, ali pripazite na lokalne negativce koji se tuda napucavaju. Napucavanje i teror ovdje su uobičajene pojave.

THE MAUL

Poznata slika često viđena na TV-u, no Bijela kuća u pozadini ima ponešto izmijenjen oblik. Prostrani dio uokolo vrlo je pogodan za napucavanje neprijatelja - šteta bi bilo propustiti priliku.

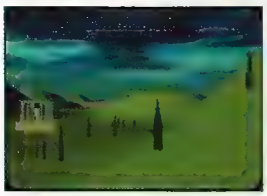


AREA 51

Pustinja s velikim hangarima jako podsjeća na neke "tajne" vojne baze u kojima se vrše zločesti pokusi na bićima s "onog" planeta. Pruža prilično dobar pregled situacije na terenu, što ne znači da su iznenađenja izostala.

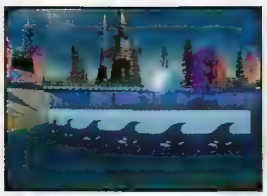
NEON NIGHTMARE

Mjesto zanimljivog imena koje sve govori, izgledom podsjeća na Las Vegas. Prepuno je "kockarnica" u kojima možete prikupiti veliku količinu korisnih stvarčica i oružja.



ETERNAL ACRES

Staza kao stvorena za planinarenje, brda...brda...brda... i par rimskih ruševina. Po izgledu ništa specijalno i bez većih iznenađenja, no ipak nagovješćuje dobru zabavu.



SO CAL

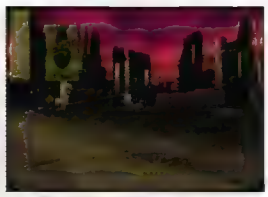
Velika plaža u tvorničkoj zoni okružena s jedne strane livadama, a s druge naftnim platformama. Teren sadrži mnogo mjesta na kojima se možete pritajiti i čekati povoljnu priliku dok će oni hrabriji nabiti gas do daske i pokazati škvadri tko je ovdje gazda.

HELL-O-STONE

Po mom mišljenju, jedna od najzanimljivijih staza, dušu dala za naganjanje, a između ostalog služi i za kulturno uzdizanje -možda ste skužili predsjedničke face? Prepuna je brdašca i šuma iza kojih uvijek netko vreba.

QUAKE-A-RONI

Grad rađen po uzoru na San Francisco protrest će vam kosti do temelja ako vas prije toga tko ne raznese. Ima mnogo "garaža" iz kojih svako malo netko neočekivan izleti.



NUKE YORK

New York u malo drukčijoj izvedbi. Beskrajno natjeravanje po razorenim ulicama povezanim s mnoštvom mostova. Izlaz iz grada ne postoji jer ste potpuno zarobljeni zidovima - borba do pobjede ili smrti.

Osim ovih lokacija, tu su i dva bonus mjesta gdje je cilj rasturiti što više stvari i zaraditi lovu u zadanom vremenu - nema protivnika!!! **FUNTOPIA** neka vrsta zabavnog parka i **THE GULCH** Divlji zapad

Oružja

MITRALJEZ starinski način trošenja metaka imate ga beskonačno, ali ga nemojte rabiti predugo jer se pregrije i počinje štekati

PROWLER Pretvorit ćete se u raketu i, upravljajući njome, naganjati i po potrebi uništiti protivnika

STALKER nešto slično bumerangu, relativno velike razorne moći dobro jer samo slijedi metu i prilično je precizno

METEOR kada ga uporabite, proizvest ćete kišu meteora koja odozgo pada po neprijateljima

STINGER ispaljujete 3 polunavođene rakete dosta razorno oružje koje će samo slijediti gađanu metu

EJECT služi za izbacivanje putnika (turista) iz protivničkog vozila. Korisno jer se na taj način vi možete domoći turista i zarađivati lovu

BLASTER mega big bomba koja će sigurno poplašiti i rasturiti protivnika potrebna vam je spretnost jer je sama po sebi neprecizna

REMOTE bačva napunjena eksplozivom nakon što je bacite, odskočit će četiri puta i tek onda grunuti

SCORCH "plamenobacač" relativno kratkog vijeka da biste nekoga zapalili, morate biti opasno blizu

BULLET (pokupljeni metak) udvostručuje vam metke ispaljene iz mitraljeza.

SIDEWINDER SNAKE EYE SHADDOK

Naš "prijatelj", okrutni sajberkauboj, savršeni je vozač kojeg je bolje ne sresti u mraku. Ovo kao struna napeto stvorenje "priroda" je obdarila mehaničkom rukom i laserskim nišanom ugrađenim u oko - po čemu je i dobio ime.

Specijalno oružje: EXPLODING ARROW

Ispaljivanje rakete zasigurno izgleda zastrašujuće. U ovom slučaju taj je projektil prilično neprecizan, što će vam pružiti dovoljno vremena da zbrišete u nepoznatom pravcu ili uzvratite gadu udarac.

BITCHIN WHEELS BUNNY

Bivšoj kraljici ljepote izbori su dosadili pa je svoju krunu odlučila zamijeniti nekom korisnijom stvarčicom (koji pištoljčić nije na odmet -ipak, nemreš stalno biti miss).

Specijalno oružje: POODLE POWER

No dobro, missica uvijek ostaje missica; ova je fakat opaka. Naša će vam djeva spražiti tri pudla u "glavu" i vjerujte mi - neće joj biti krivo. Pudli su inače bez veze, no u ovoj su igri strašno precizno oružje kojeg se nećete moći osloboditi.

INTRUDER RATMAN

Mali štakorasti čovječuljak (u "Miki Maus" obleci) s gomilom ružnih navika ima pravi nos za nepodopštine, a najdraže su mu one koje sam izazove.

Specijalno oružje: THE RIPPER

Prednji kotači malog glodavca pretvorit će se u kružne pile spremne za posao. Najbolje ga je napasti odostrag jer bi vam se inače moglo dogoditi da se utrostručite na vrlo nezgodan način.

DESTROYING ANGEL SISTER MARY LASCIVIOUS

Vrlo opaka "opatica" prepuna čudnih običaja. Strogo ih se pridržava i za sobom povlači kult sljedbenika. Protivnici pred njenim naletom padaju na koljena moleći za milost.

Specijalno oružje: TORCHED BY AN ANGEL

U ovom slučaju aureola ima razarajući učinak. Nakon izbacivanja, razletjet će se poput kasetne bombe, no sreća vaša stvarčica je poprilično neprecizna.

Ako pola trke provodite u zraku, trebat će vam savjeti za

ROAD RASH 3D

PIŠE Hrvoje NOVOTNY

Borba

Udvostručite snagu svog udarca promatranjem borbe iz pogleda unutrag (u rubu ekrana znak 2x blast) i udaljenog pogleda (L2+R2). Svako oružje možete "pripremiti" za udarac jednostavnim držanjem gumba za napad. Kad želite odapeti svoj udarac, samo otpustite gumb.

Ako želite biti prvi, ne započinjite sukobe, izbjegavajte udaranje svojim motorom u protivnikov. Općenito, ako ste među vodećima, očekujte napade, tj. držite se sredini do samog kraja trke. Potragu za novim i boljim oružjima usmjerite na prva tri motociklista.

Policija

Da biste izbjegli plaćanje kazni, kad vas policajac zaustavi, pauzirajte igru i počnite trku iznova (restart race). Oprez, ako odlučite odustati od trke, to vas košta. Ako vas "mileki" ometaju pri istraživanju mape, iskoristite njihovu slabost - okretanje. Usporite, pustite da vas preteknu i polako napravite puni krug cijelom širinom ceste i mirno nastavite voziti dok oni prolaze pokraj vas u suprotnom smjeru. Ako vas pokušaju izgurati s ceste, naglo prikočite, lagano skrenite i gas do daske. Upotrijebe li silu, vi upotrijebite batinu.

Motori

CRUISER

Ovo su veliki i teški motori s najširim rasponom snage. Dobri za prestizanja po ravnoj cesti. Nažalost, katastrofalna upravljivost ne pridonosi njihovoj uporabljivosti.

RAT

Prerađeni motocikli dobre upravljivosti. Neuništivi i prilično spori. Dobri su za gradske vožnje jer se lako dižu na stražnji kotač.

RACE

Osnovna im je prednost to što su najbrži. Osnovna im je mana da vrlo lako proklizavaju. Borba s ovim motorima prava je muka. Osobno nisam njihov ljubitelj jer svako malo završim na leđima.

SPORT

Savršeno izbalansiranih svojstava. Prilično su brzi i relativno ih je teško slupati. Iako imaju mali radijus skretanja, velika im je prednost što uopće ne proklizuju. Preporučujem ih početnicima i onima koji misle završiti igru.

Igra vam je preteška?

Ako neku trku vozite satima i nikako se ne uspijevate kvalificirati, provjerite svoj račun. Naime, ako imate dovoljno novaca za novi motor, igra automatski postaje teža, tj. od vas se očekuje da kupite jači motor i tako prijeđete na novi nivo.

Zavoji

U zavoje ulazite smanjenom brzinom. Ako se počnete približavati vanjskom rubu, otpustite gas ili lagano prikočite, približite li se unutarnjem rubu, nemojte kočiti već samo popustite sa skretanjem. Na izlasku iz zavoja ubrzajte. Ako počnete proklizavati, lagano klikajte na kočnicu. U oštrim zavojima odustanite od tučnjave i ne palite nitro.

Male tajne velikih majstora

- Vozite analognim načinom upravljanja. Imat ćete mnogo bolju kontrolu nad motorom a svi napadi obavljaju se jednim pritiskom na gornje gumbe kontrolera.
- Motor možete voziti na stražnjem kotaču tako da stalno pritišćete ⊗. Ovako ćete preskočiti sve automobile, osim kamiona, ali i neznatno oštetiti motor. Također, ako startate na stražnjem kotaču, ubrzanje vam je malo veće.
- Obavezno prije prvog pada s motora zauzmite što bolju poziciju u utrci zato jer je relativno lako tu poziciju povratiti (vozači će malo "pričekati" na vas).
- Ako se poželite provozati na krovu automobila u trenutku kad ga preskačete, stisnite kočnicu. Budite na oprezu jer vas policija i dalje može zaustaviti.
- U slučaju da izletite sa staze na strmi brežuljak i stojite paralelno sa cestom, skrenite prema litici kao da se namjeravate popeti na nju, motor će naglo odsklizati ponovno na cestu.
- U opcijama pojačajte zvuk protivnikova motora, tako ćete čuti kad vas namjerava prestići.
- Štedite nitro i obavezno sačuvajte jedan ili dva spremnika za ciljnu ravninu.

Kako li je samo lijepo trošiti novac na gluposti! I ovaj smo vam put pripremi šarolik izbor kojekakvih (uglavnom nekorisnih) stvarčica, od mikrovalne pa do detektora za kukce...

MILENIA APOLO 1

PRVI USISAVAČ U SVEMIRU!

Kako izgleda novi usisavač proizvođača "Milenia"? Prilično simpatično, vjerujem da bi mnoge "PSX mame" željele s njim trčkarati po kući. Osim dobra dizajna, odlikuje ga i dobre performanse: snaga od 800W, kapacitet od 10.5 litara, filtar, a teži "samo" 7.6 kg. Za razliku od ostalih usisavača, za ovaj ne trebate kupovati papirnate vrećice - ima ugrađen spremnik koji jednostavno ispraznite kad je pun. Cijena ovog malog čistača je £300.

GAMEBOY CAMERA WITH PRINTER

SNIMI ME PA ME ISPRINTAJ

Hmm... Što li sve neće izmislisiti samo da se ovo malo čudo bolje proda? Odgovor na pitanje ne znam, no mogu reći samo to da im zasad dobro ide. S opremom na slici pruža vam se mogućnost da na običan Gameboy priključite kameru i snimate u rezoluciji od 160x160 dpi-a, a poslije željenu sliku možete i isprintati na priloženom printeru imate li 6AA baterija. Da bi stvar funkcionirala, samo utaknite kameru ondje gdje je inače mjesto za igru! Cijena: £90.

PHILIP'S CARIN 520 NAVIGATION SYSTEM

GLE, TATA, U PUSTINJI SMO!

S ovom se stvarčicom nećete nikad više izgubiti u prometu. Ovaj navigation system ima TFT ekran veličine 12.5cm, ugrađen zvučnik, 8-kanalski GPS reciver i daljinski upravljač. Treba li vam više? Sustav je satelitski navođen, tako da ne postoji mogućnost da se izgubite, makar bili i u pustinji...Magic! Problem je jedino cijena - L2000, tj. oko 20000 kn. (jedna plaćica u PSX-u):)

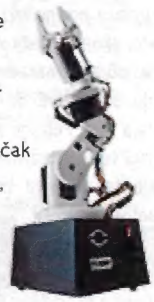
BUG DETECTOR

GDJE SI Ž'OHARU?

Nevjerojatno, ali istinito. Ovaj put je počasni gost T4tb ova (najnepotrebnija) spravica koja će vam pomoći u pronalaženju kukaca u vašoj kući. Još si samo kupite Pips (da ih iznenadite, nakon detekcije). Ova naprava može se rabiti i za prijenos slike monitorom. Naći će "bugove" u vašem kompjutoru, telefonu ili zidu :). Cijena bug detectora je £1500. Vrijede li vaše bube toliko?

ROBOTICA TOYBOT

OD "VELIKE" POMOĆI...



Ova ruka priključena na kompjutor može podići olovku sa stola i spustiti je na drugo mjesto (ako zatreba, može dići čak i gumicu...). Moćno, ha? Za samo £360 naći će se na vašem stolu i skupljati prašinu. A jednog dana, kad takve "ruke" budu dizale teret od nekoliko tona, moći ćete reći da ste vi kupili prvi takav model još davne 1999... Uz "zvučno" ime kao što je Robotica Toybot, sigurno će se "dobro" prodavati.

ICONS ROBOT FACTORY ROBOT B-9

ĐUKA U KUTIJI

Robot sa slike je zapravo juke-box koji će sa zadovoljstvom puštati CD-e po vašoj želji. Visok je 2.1 metar, a proizveden od fibre-glassa i metala. Osim što svira CD-e...hmm, ne radi ništa drugo. Kupite li ga, budite sigurni da ga nećete vidjeti kod prijatelja na stolu ni na nekom sličnom mjestu - proizvedeno ih je svega 250 komada, a i cijena im je jedinstvena, £7500.

SHARP R-891M MICROWAVE OVEN

MIKROVALNA JE GLAVNI KUHAR

Nova Sharpova mikrovalna je doslovce pravi kuhar. Naime ako se nešto "zakuha", pokušat će vam pomoći savjetom ispisanim na displayu. Osim toga, nudi i: microwave - 900W, top grill - 1200W, bottom grill - 800W, a zapremina joj je 26 litara. Zbilja korisna stvarčica koja će, između ostalog, biti i ukras u vašoj kuhinji ako ste za nju spremni izdvojiti £330.

SPYMASTER

ŽELIM BITI DETEKTIV

Koliko ste puta slinili za superspravicama kakve imaju superheroji iz filmova... Sada ih možete imati i vi. Sat na slici pod nazivom Spymaster video watch ima ugrađenu kamericu kojom može simati i odašiljati video u krugu od 100m. No da biste se igrali detektiva, morate biti bogati - proizvođač (Spymaster) za ovu "igračkicu" traži £1500. Odlučite li se za kupnju video sata, neće vam biti problem odvojiti ni za videotorbu (Spymaster briefcase video) koja ima dvije kamere s mogućnošću prijenosa slike u krugu od 150 m, a cijena je mrvicu veća od sata, £3250. Niste li zadovoljni, u ponudi postoje i sunčane naočale s ugrađenom kamerom (a bome i zaštitom od UV zraka), dometa kao i sat (100m) i cijene L2180. Možda je ipak najbolje kupiti mali Handycam i skriti ga pod jaknu....

...gluposti, gluposti, gluposti, glavna su tema ove rubrike. Stvarčice koje nisu prijeko potrebne ni korisne, no izdvajaju se po specifičnom dizajnu ili pak uporabi (npr. detektor za kukce). No kako takve stvarčice nije lako pronaći, pozivamo vas na suradnju. Ako znate za neku sličnu glupost, javite (može samo adresa web stranice) na mail zakon7@yahoo.com. Hvala!

Igračke prikupio Danijel Miličić

ZOLA

SVE ZA
PlayStation
IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE
U PRODAJI OD 3. SVIBNJA

TRGOVINA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

USKORO!
TRGOVINA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

1 Mb
MEMORY
CARDS

DUAL FORCE™
PSX ANALOGUE JOYPAD

PSX I JOYPADS

www.zola.hr

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

NOVO!
TRGOVINA PUTEM INTERNETA
www.zola. hr

DUAL FORCE™
STEERING WHEEL
With Foot Pedals

ALGORITAM

PLAYSTATION CENTAR IMPORTANNE

ALGORITAM
Playstation centar Importane

PlayStation

ALGORITAM

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:
VELEPRODAJA:
Algoritam d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/48 72 514
MALOPRODAJA:
ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/48 18 672
ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/45 73 128
ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31